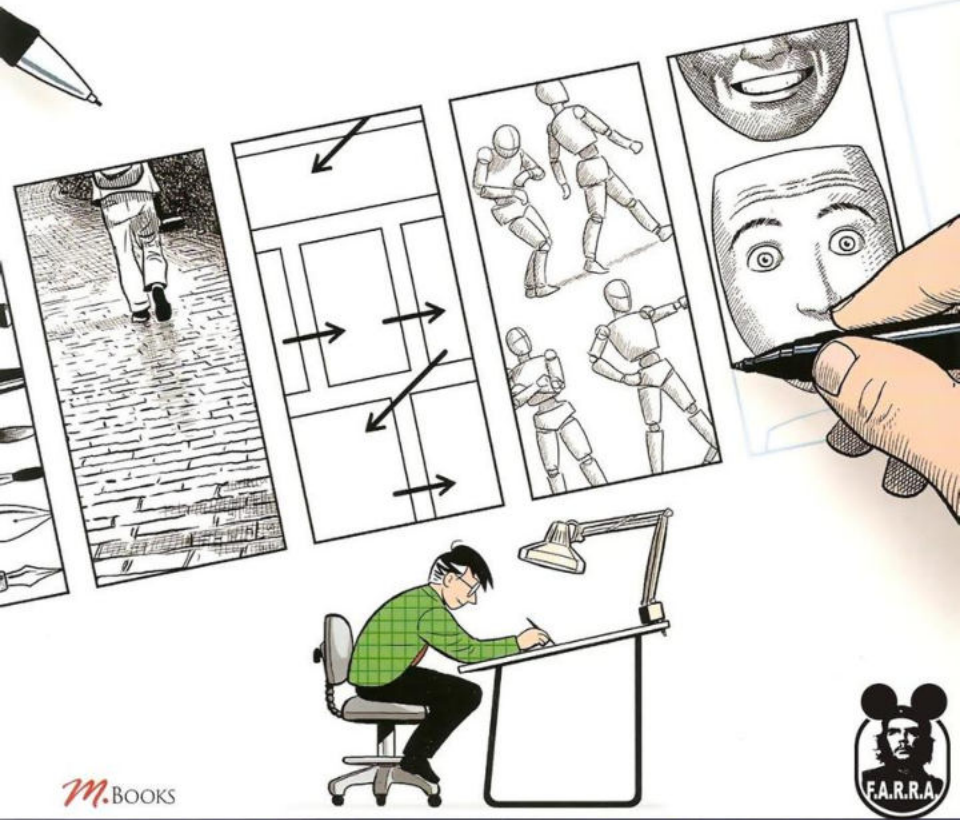
DESENHANDO QUADRINHOS

OS SEGREDOS DAS NARRATIVAS DE QUADRINHOS, MANGÁS E GRAPHIC NOVELS



M.BOOKS

F.A.R.R.A.

DO AUTOR DE *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*

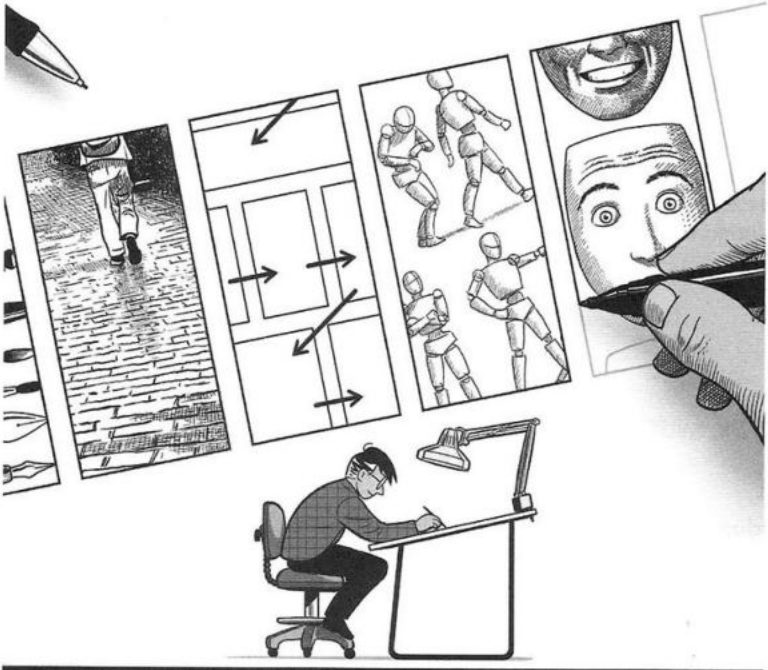
SCOTT McCLOUD

DESENHANDO QUADRINHOS

OS SEGREDOS DAS NARRATIVAS DE QUADRINHOS, MANGÁS E GRAPHIC NOVELS

DESENHANDO QUADRINHOS

OS SEGREDOS DAS NARRATIVAS DE QUADRINHOS, MANGÁS E GRAPHIC NOVELS



DO AUTOR DE *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*

SCOTT McCLOUD

M. BOOKS

M. Books do Brasil Editora Ltda.

Rua Jorge Americano, 61 - Alto da Lapa
05083-130 - São Paulo - SP - Telefones: (11) 3645-0409/(11) 3645-0410
Fax: (11) 3832-0335 - e-mail: vendas@mbooks.com.br

Dados de Catalogação na Publicação

McCloud, Scott
Desenhando Quadrinhos/Scott McCloud
2008 – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda.

1. Histórias em Quadrinhos 2. Desenho 3. Criação 4. Animação 5. Roteiro

ISBN: 978-85-7680-026-2

Do original: MAKING COMICS
© 2006 Scott McCloud.
© 2008 M.Books do Brasil Editora Ltda.
Original em inglês publicado pela HarperCollins Publishers Inc.

Direitos exclusivos cedidos à M.Books do Brasil Editora Ltda. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial. Os infratores serão punidos na forma da lei.

EDITOR: MILTON MIRA DE ASSUMPÇÃO FILHO

Produção Editorial:	Salete Del Guerra
Tradução:	Roger Maioli dos Santos
Copidesque:	Vivian do Amaral Nunes
Revisão de Texto:	Cristina Moratto
Coordenação Gráfica:	Silas Camargo
Editoração e Capa:	RevisArt

Prefácio

Ao visitar qualquer grande livraria você encontra toneladas de livros sobre desenho para quadrinistas. Há neles instruções passo-a-passo para desenhar uniformes escolares de meninas ao estilo mangá, músculos de super-heróis e gagues em tirinhas. São livros que ensinam o que você, provavelmente, deseja saber – como desenhar à maneira de seus artistas favoritos –, e nisso eles são muito bons. Mas há algo que não está lá. Na verdade, há um livro inteiro de segredos que eles deixam de fora.

Se você já sentiu que deve haver algo mais na criação de histórias em quadrinhos do que meramente copiar estilos de desenho, então este é o livro para você.

Nestas páginas, fiz o máximo para tratar dos segredos narrativos de que não vejo nenhum outro livro falando, de idéias que todo quadrinista precisa confrontar antes mesmo de segurar uma caneta, como:

- Escolher os momentos certos para converter em quadrinhos – o que incluir, o que deixar de fora.
- Enquadrar ações e guiar os olhos do leitor.
- Escolher palavras e imagens que se comuniquem entre si.
- Criar personagens variados e atraentes, com vida interior e visual inesquecível.
- Dominar a linguagem corporal e as expressões faciais.
- Criar mundos ricos para seus leitores explorarem.
- Escolher as ferramentas certas e saber como elas evoluíram.
- Navegar pelo vasto mundo dos estilos e gêneros de quadrinhos.

A indústria dos quadrinhos está mudando rapidamente. Velhos formatos perecem e outros nascem. Indústrias inteiras vêm e vão. Mas há princípios narrativos que são sempre válidos. Eles valiam há cinqüenta anos e valerão daqui a cinqüenta.

Independentemente de você querer desenhar graphic novels, super-heróis, mangás, tirinhas ou webcomics, terá de pôr um quadrinho atrás do outro para contar sua história.

Veja aqui como se faz

Scott McCloud

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

8 ESCREVENDO COM IMAGENS

8 CLAREZA E PERSUASÃO

10 AS CINCO ESCOLHAS

11 A ESCOLHA DO MOMENTO

12 UNINDO OS PONTOS

15 AS SEIS TRANSIÇÕES

19 A ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO

20 DISTÂNCIA, ÂNGULO

22 TOMADAS PANORÂMICAS

24 A CÂMERA DO LEITOR

26 A ESCOLHA DE IMAGENS

30 A ESCOLHA DE PALAVRAS

32 A ESCOLHA DO FLUXO

33 DIRIGINDO O OLHO

36 ALÉM DA PÁGINA

37 GABARITO DAS CINCO ESCOLHAS

38 MÉTODOS DE TRABALHO

39 IMPROVISAÇÃO QUADRO A QUADRO

45 CLAREZA *VERSUS* INTENSIDADE

53 INTENSIDADE *VERSUS* PERSUASÃO

54 NOTAS E EXERCÍCIOS

58 HISTÓRIAS PARA HUMANOS

58 SÃO PRECISOS DOIS...

59 SIMETRIA E RECONHECIMENTO

62 TRÊS PASSOS PARA PERSONAGENS CRÍVEIS

63 DESIGN DO PERSONAGEM

64 VIDA INTERIOR

70 DISTINÇÃO VISUAL

76 TRAÇOS EXPRESSIVOS

80 EXPRESSÕES FACIAIS

81 COMUNICAÇÃO EMOCIONAL

83 TIPOS DE EXPRESSÃO

83 AS EMOÇÕES PRIMÁRIAS

84 MISTURAR E COMBINAR

87 ESTADOS FÍSICOS

88 SINAIS DIRETOS ESPECIALIZADOS

92 MÚSCULOS FACIAIS

94 O DESENHO DE EXPRESSÕES

102 LINGUAGEM CORPORAL

103 DIFERENÇAS PELA EXPRESSÃO

104 TIPOS DE RELAÇÃO

105 ELEVAÇÃO E STATUS

107 DISTÂNCIA E RELACIONAMENTO

109 DESEQUILÍBRIO E DESCONTENTAMENTO

111 OUTRAS RELAÇÕES

112 GESTOS

114 DESENHO DE FIGURAS

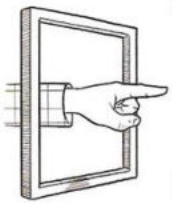
114 SUGESTÕES ANATÔMICAS

115 A IMPORTÂNCIA DO GESTO

116 A LINGUAGEM CORPORAL EM AÇÃO

120 CAVANDO MAIS FUNDO

122 NOTAS E EXERCÍCIOS



128 O PODER DAS PALAVRAS
128 EQUILÍBRIO E INTEGRAÇÃO
130 OS 7 TIPOS DE COMBINAÇÃO P/I
131 ESPECÍFICA DA PALAVRA
133 ESPECÍFICA DA IMAGEM
135 ESPECÍFICA DA DUPLA
136 INTERSECCIONAL
137 INTERDEPENDENTE
138 PARALELA
139 MONTAGEM
140 USANDO OS 7 TIPOS
142 BALÕES DE FALA
142 O "RECURSO DESESPERADO"
143 AJUSTANDO BALÕES E ESTADOS DE HUMOR
144 ÊNFASE E CASOS
146 EFEITOS SONOROS
148 COLABORAÇÕES ENTRE ROTEIRISTA E ARTISTA
150 ESCOLHENDO SUA HISTÓRIA
152 HERANÇA E FORÇAS
154 NOTAS E EXERCÍCIOS

158 CONSTRUÇÃO DE MUNDOS
158 ESTAR LÁ
160 A TOMADA PANORÂMICA REVISITADA
166 VARIAÇÕES REGIONAIS
169 O MINIMALISMO DAS TIRINHAS
169 QUADRINHOS SOBRE LOCAIS
170 PERSPECTIVA
171 ALTERNATIVAS NÃO OCIDENTAIS
172 PERSPECTIVA OCIDENTAL
173 PERSPECTIVA E QUADRINHOS
174 IMPROVISAÇÃO
176 REFERÊNCIA E PESQUISAS
178 MEROS "PLANOS DE FUNDO", NÃO
180 NOTAS E EXERCÍCIOS

184 FERRAMENTAS, TÉCNICAS E TECNOLOGIA
184 AS ÚNICAS FERRAMENTAS ESSENCIAIS
186 DESENHAR BARATO
188 FERRAMENTAS TRADICIONAIS
188 O EQUIPAMENTO BÁSICO
190 PINCÉIS, CANETAS E MARCADORES
195 LETRAMENTO TRADICIONAL
196 TRANSIÇÕES DIGITAIS/ESTE LIVRO
198 DO DIGITAL AO IMPRESSO
200 DO DIGITAL À TELA
202 LETRAMENTO E FONTES
204 EQUIPAMENTO
206 ALTERNATIVAS DE PUBLICAÇÃO
207 QUEM É QUE MANDA?
208 NOTAS

212 SEU LUGAR NOS QUADRINHOS
212 DESCUBRA SEU ESTILO
215 DESVENDANDO OS MANGÁS
224 DESVENDANDO OS GÊNEROS
229 DESVENDANDO A CULTURA DOS QUADRINHOS
238 VAGANDO PELAS DISTÂNCIAS
240 NOTAS

244 DESENHANDO QUADRINHOS
244 DESENHANDO QUADRINHOS
246 ANTIGOS E NOVOS MERCADOS
249 SUA VEZ
252 "A PÁGINA EM BRANCO"
255 NOTAS

256 BIBLIOGRAFIA/SUGESTÕES DE LEITURA
258 CRÉDITOS DE ARTE
260 ÍNDICE REMISSIVO

Para
Will Eisner

Agradecimentos

Agradeço a Kurt Busiek, Jenn Manley Lee, Neil Gaiman, Larry Marder e Ivy Ratafia, meus palpiteiros editoriais, pela atenta leitura dos esboços deste livro. Kurt, como sempre, chefiou o grupo com suas críticas impiedosas, e ajudou a eliminar uma série de situações embaraçosamente estranhas (e podem culpar-me por outras que ficaram). Obrigado a todos os quadrinistas que responderam a minha pesquisa por e-mail sobre ferramentas (ver a seção de notas do Capítulo Cinco para a lista). Carol Pond prestou serviços especiais de revisão Shaenon Garrity, Karl Kesel e o pessoal da Graphaids em Agoura Hills, CA também me auxiliaram com informações. E obrigado a todos os amigos e familiares que nos proporcionaram material de consulta ou posaram para fotos de referência, como Ivy, Sky, Winter, Nat Gertler, Lauren Girard (são Nat e Lauren na foto tola da página 94), Lori Matsumoto, John Wiseman, S. Krystal McCauley, Matt Miller e, claro, o Poderoso Paul Smith, por posarem, esboçarem e nos ajudarem a empurrar a geladeira.

Agradeço a Kelly Donovan por ter tornado possível o quadrinho 6 da página 30.

Agradeço a David, Kate, John, Lucy e todo mundo da Harper por seu aconselhamento e apoio.

Agradeço a Judith Hansen por ter achado um grande lar neste livro e por sua terna preocupação conosco.

Agradeço a Art Spiegelman por me apresentar a expressão "escrita imagética", que inspirou o título do Capítulo Um, e por influenciar minhas próprias idéias sobre os quadrinhos ao longo dos anos.

Agradeço, com amor, à adorável Ivy, por digitar milhares de palavras nos balões e no índice, e a toda a família, por tolerar meus longuíssimos dias de trabalho durante um ano e meio, e por ter feito isso tudo valer a pena.

O mundo dos quadrinhos perdeu Will Eisner em janeiro de 2005, enquanto este livro estava sendo escrito. Ele tinha 87 anos, mas estava no auge das forças. Seu livro *Quadrinhos e Arte Seqüencial* examinou seriamente a arte de fazer histórias em quadrinhos já em 1985, e ele nos inspirou a tratar os quadrinhos com dignidade e respeito, ao longo de uma carreira de quase um século. Sua falta será muito sentida.

INTRODUÇÃO

ENTÃO VOCÊ QUER FAZER **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS?**
QUER FAZER AQUELE TIPO DE QUE OS LEITORES **SE LEMBRAM?**
O TIPO DE HISTÓRIA EM QUE ELES CONTINUARÃO PENSANDO POR HORAS OU MESMO DIAS **DEPOIS** DE TEREM LIDO?
VOCÊ QUER CRIAR QUADRINHOS QUE PUXEM O LEITOR PARA O MUNDO DA HISTÓRIA?
UMA EXPERIÊNCIA DE LEITURA TÃO ABSOLUTA QUE NÃO PAREÇA QUE VOCÊ LÊ, MAS SIM QUE **ESTÁ** LÁ?
POVOADA POR PERSONAGENS TÃO VÍVIDOS QUE PARECEM **REAIS**, COMO OS AMIGOS E A FAMÍLIA DO LEITOR?
ORA, EU **TAMBÉM** QUERO.
E FOI POR ISSO QUE CRIEI ESTE LIVRO. PORQUE SE EU CONSEGUIR ENSINAR OUTRA PESSOA A CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE PRIMEIRA...
... TALVEZ EU POSSA ENSINAR IGUALMENTE **A MIM MESMO**.

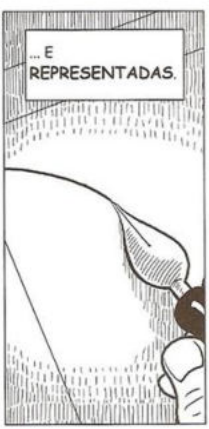
* VEJA BIBLIOGRAFIA.

ASSIM, PELO BEM DE VOCÊS E PELO MEU, "VOLTEI À PRANCHETA" UMA VEZ MAIS E REUNI TUDO O QUE SABIA SOBRE A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS COM IMAGENS...
... E ENTÃO CONSTATEI O QUE EU NÃO SABIA, PREENCHI AS LACUNAS E JUNTEI TUDO.

ESTES SÃO OS PRINCÍPIOS BÁSICOS DA NARRATIVA EM QUADRINHOS...
... CONCEITOS QUE VÃO MUITO MAIS FUNDO DO QUE OS COSTUMEIROS LIVROS DE "COMO FAZER".

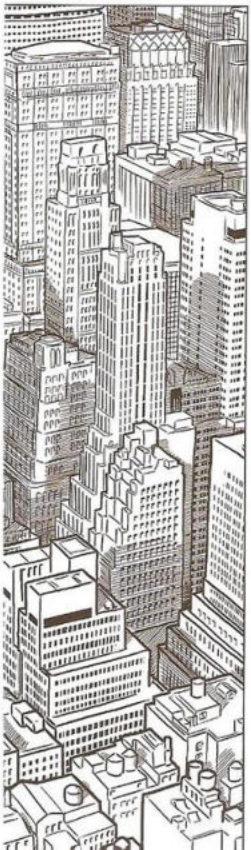
OS PRINCÍPIOS DA CLAREZA E DA COMUNICAÇÃO, POR EXEMPLO, E COMO ELES GOVERNAM O MODO COMO NOSSAS HISTÓRIAS SÃO

...ENQUADRADAS...


... E REPRESENTADAS.

COMO O OLHAR DO LEITOR É GUIADO DE QUADRINHO EM QUADRINHO, E COMO SUA MENTE É PERSUADIDA A DAR IMPORTÂNCIA AO QUE VÊ.

COMO **MUNDOS** INTEIROS SÃO CONSTRUÍDOS NA PÁGINA — E NA **IMAGINAÇÃO** DO LEITOR.



POR QUE AS PESSOAS ESCOLHEM DIFERENTES **FERRAMENTAS** PARA CRIAR ESSAS HISTÓRIAS.

QUADRINHO UM: ARTE POR LYNN JOHNSTON, DAVID MAZZUCCHELLI, ART SPIEGELMAN, RUMIKO TAKAHASHI, DAVID B. E DEMIAN 5 (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

E AQUI
ESTÃO ELES.

DESENHANDO QUADRINHOS

Capítulo Um

Escrevendo com Imagens

Clareza, Persuasão e Intensidade

PARA ATINGIR A PRIMEIRA META, VOCÊ PRECISA APRENDER OS PRINCÍPIOS DE SE COMUNICAR COM **CLAREZA**...

... E PARA ATINGIR A SEGUNDA, PRECISA APRENDER QUAIS ELEMENTOS DE UMA OBRA PODEM **PERSUADIR** SEU PÚBLICO A CONTINUAR COM VOCÊ.

SE A HISTÓRIA QUE VOCÊ TEM NA CABEÇA FOR **ENVOLVENTE** POR SI MESMA, **CONTÁ-LA SEM RODEIOS**, COM O MÁXIMO DE CLAREZA, PODE SER A ÚNICA PERSUASÃO DE QUE SEU PÚBLICO PRECISARÁ.
Era uma noite escura e chuvosa...
tap tap tap

NOS **QUADRINHOS**, A HISTÓRIA PRECISARÁ ASSUMIR A FORMA DE **IMAGENS EM SEQÜÊNCIA**, TALVEZ COM **PALAVRAS**...
HMMM... **NOITE**
E **CHUVOSA** TAMBÉM.
POIS **É**...
ESCURA E CHUVOSA. E NOITE.
BEM, E **AGORA**?
HMMM! CONTINUE IMAGINANDO. JÁ ESTAMOS QUASE SEM ESPAÇO AQUI.

... POR ISSO VAMOS COMEÇAR EXAMINANDO COMO ESSA CONVERSÃO É FEITA QUANDO **CLAREZA** E **COMUNICAÇÃO** SÃO AS **METAS BÁSICAS**.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EXIGEM UM CONSTANTE FLUXO DE **ESCOLHAS** EM RELAÇÃO A IMAGENS, RITMO, DIÁLOGO, COMPOSIÇÃO, GESTICULAÇÃO E UMA TONELADA DE OUTRAS COISAS...

... E ESSAS ESCOLHAS SE DIVIDEM EM **CINCO TIPOS BÁSICOS**.

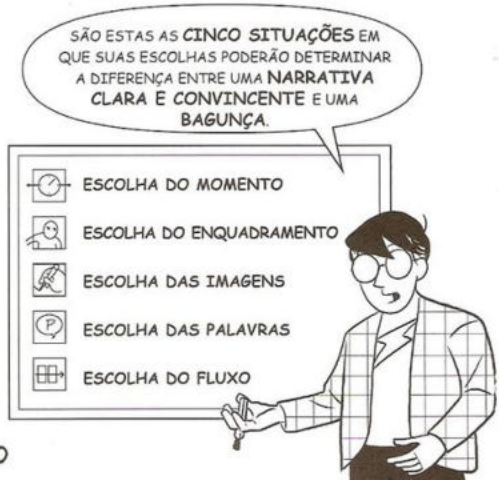
ESCOLHA DO MOMENTO
DECIDIR QUAIS MOMENTOS INCLUIR EM UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS E QUAIS DEIXAR DE FORA.
1
2
3

ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO
ESCOLHER A DISTÂNCIA E O ÂNGULO CORRETOS PARA VER ESSES MOMENTOS...
... E ONDE CORTÁ-LOS.

ESCOLHA DAS IMAGENS
REPRESENTAR OS PERSONAGENS, OBJETOS E AMBIENTES COM CLAREZA NESSES ENQUADRAMENTOS.

ESCOLHA DAS PALAVRAS
ESCOLHER PALAVRAS QUE ACRESCENTEM INFORMAÇÕES VALIOSAS E SE CASEM BEM COM AS IMAGENS QUE AS RODEIAM.
EI!
BANDAS COM NOMES ZERO, ZERO, ZERO...

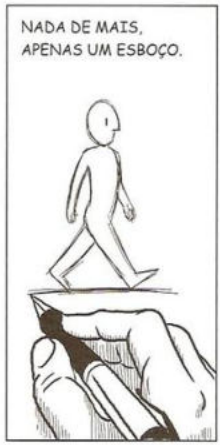
ESCOLHA DO FLUXO
GUIAR OS LEITORES ATRAVÉS E ENTRE QUADRINHOS EM UMA PÁGINA OU TELA.


SÃO ESTAS AS CINCO SITUAÇÕES EM QUE SUAS ESCOLHAS PODERÃO DETERMINAR A DIFERENÇA ENTRE UMA NARRATIVA CLARA E CONVINCENTE E UMA BAGUNÇA.
ESCOLHA DO MOMENTO
ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO
ESCOLHA DAS IMAGENS
ESCOLHA DAS PALAVRAS
ESCOLHA DO FLUXO

COMEÇANDO PELO TOPO, VAMOS DAR UMA OLHADA EM CADA UMA E VEREMOS COMO ELAS SE **RELACIONAM**.
ESCOLHA DO MOMENTO
ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO
ESCOLHA DAS IMAGENS
ESCOLHA DAS PALAVRAS
ESCOLHA DO FLUXO

ESTAS ESCOLHAS PRELIMINARES SÃO O PRIMEIRO **ESTÁGIO DE PLANEJAMENTO** DOS QUADRINHOS, EM QUE OS EVENTOS DE UMA HISTÓRIA SÃO **SEPARADOS** EM PORÇÕES LEGÍVEIS.
?
2
3
4
5
6

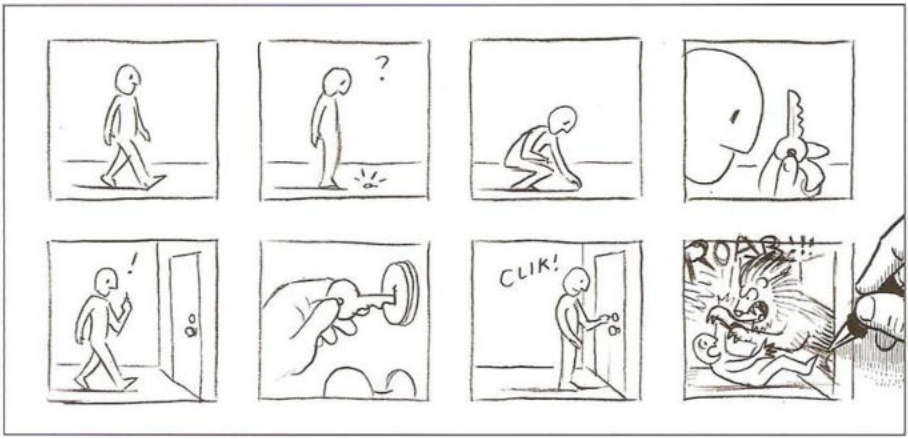
SUPONHA, POR EXEMPLO, QUE VOCÊ QUEIRA MOSTRAR UM HOMEM **ANDANDO**...


NADA DE MAIS, APENAS UM ESBOÇO.

ENTÃO, DIGAMOS QUE O HOMEM ENCONTRE UMA **CHAVE** NO CHÃO, PEGUE-A, GUARDE-A CONSIGO E CHEGUE A UMA **PORTA**.

ENTÃO ELE A **DESTRANCA** E... SEI LÁ... UM **LEÃO FAMINTO** ENTRA COM ÍMPETO PELA PORTA!

EIS COMO UMA SEQÜÊNCIA DESSAS PODE GANHAR CORPO NA FORMA DE **QUADRINHOS**.


?
!
CLIK!
ROAR!!!

MESMO COM ESBOÇOS SIMPLES COMO ESSES, O LEITOR DEVE SER CAPAZ DE "LER" CLARAMENTE A AÇÃO.

NOSSA **ESCOLHA DO MOMENTO** – O PROCESSO SELETIVO QUE RESULTOU NESSES OITO QUADRINHOS – DESEMPENHA UM IMPORTANTE PAPEL EM ASSEGURAR A CLAREZA.

OS MOMENTOS ESCOLHIDOS NA SEQÜÊNCIA ACIMA REPRESENTAM A ROTA MAIS DIRETA E EFICIENTE PARA COMUNICAR NOSSO SIMPLES ENREDO.

TODA UMA SÉRIE DE MOMENTOS PODERIA TER SIDO USADA PARA REPRESENTAR "UM HOMEM QUE CAMINHA", MAS, NESTE CASO, NÓS SÓ PRECISAMOS DE UM, E FOI O QUE ESCOLHEMOS.
UM HOMEM QUE CAMINHA

CADA QUADRINHO LEVA O "ENREDO" ADIANTE.

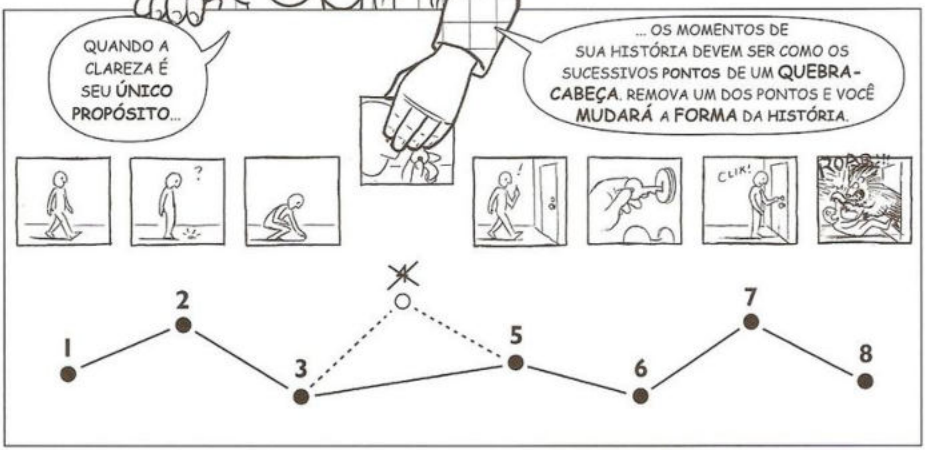
"Um homem caminha."

"Ele encontra uma chave no chão."

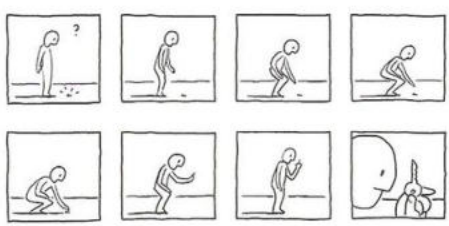
"Ele a guarda consigo e, então, chega a uma porta trancada."

"Ele destranca a porta."

"E dela salta um leão faminto."



SE O ENREDO EXIGISSE QUE O HOMEM SE ABAIXASSE "LENTAMENTE", UM CERTO NÚMERO DE "PONTOS" EXTRAS SERIA NECESSÁRIO PARA ILUSTRAR A DESCOBERTA DA CHAVE...

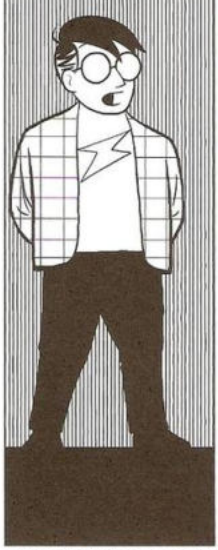


... MAS COMO ESTAMOS ILUSTRANDO O FATO DESSAS AÇÕES, E NÃO SUA QUALIDADE, UM QUADRINHO POR AÇÃO PARECE BASTAR.

CONSIDERE O QUE VOCÊ DESEJA DE CADA PARTE DE SUA HISTÓRIA: VOCÊ QUER SALTAR ADIANTE PARA UM **EVENTO-CHAVE**? QUER PISAR NO FREIO E CONCENTRAR-SE EM **MOMENTOS MENORES**? QUER CHAMAR A ATENÇÃO PARA **DIÁLOGOS** E **ROSTOS**?

DEPENDENDO DE SUA RESPOSTA, VOCÊ DESCOBRIRÁ QUE CERTOS TIPOS DE TRANSIÇÃO **ENTRE** QUADRINHOS PODEM DAR CONTA DO RECADO MELHOR DO QUE OUTROS.

ESSAS **TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO** VÊM EM **SEIS** VARIEDADES*, QUE INCLUEM:



1. MOMENTO A MOMENTO

UMA ÚNICA AÇÃO RETRATADA EM UMA SÉRIE DE MOMENTOS.

2. AÇÃO A AÇÃO

UM ÚNICO SUJEITO (PESSOA, OBJETO ETC.) EM UMA SÉRIE DE AÇÕES.

3. SUJEITO A SUJEITO

UMA SÉRIE DE SUJEITOS ALTERNANTES DENTRO DE UMA ÚNICA CENA.

4. CENA A CENA

TRANSIÇÕES ENTRE DISTÂNCIAS SIGNIFICATIVAS DE TEMPO E/OU ESPAÇO.

5. ASPECTO A ASPECTO

TRANSIÇÕES DE UM A OUTRO ASPECTO DE UM LUGAR, IDÉIA OU ESTADO DE ESPÍRITO.

6. NON SEQUITUR**

UMA SÉRIE DE IMAGENS E/OU PALAVRAS APARENTEMENTE NÃO RELACIONADAS E ABSURDAS.

* VEJA DESVENDANDO OS QUADRINHOS, PÁGINAS 70 A 89, PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE AS SEIS TRANSIÇÕES.
** EM LATIM, "NÃO SE SEGUE" (N. DO T.).

1

AS TRANSIÇÕES DE **MOMENTO A MOMENTO**, POR EXEMPLO, SÃO ÚTEIS PARA RETARDAR A AÇÃO, AUMENTANDO O SUSPENSE, CAPTURANDO PEQUENAS MUDANÇAS E CRIANDO UM MOVIMENTO CINEMATOGRÁFICO NA PÁGINA.

2

OS TIPOS DE **AÇÃO A AÇÃO** SÃO CONHECIDOS POR SUA **EFICIÊNCIA**. O CARTUNISTA SIMPLESMENTE ESCOLHE UM MOMENTO POR AÇÃO, DE MODO QUE CADA QUADRINHO CONTRIBUA PARA LEVAR O ENREDO ADIANTE E MANTER O RITMO ACELERADO.

3

AS TRANSIÇÕES DE **SUJEITO A SUJEITO** SÃO IGUALMENTE EFICIENTES PARA LEVAR A HISTÓRIA ADIANTE...

... ALTERNANDO OS ÂNGULOS PARA DIRIGIR A ATENÇÃO DO LEITOR CONFORME O NECESSÁRIO.*

* EMBORA SE RELACIONEM PRINCIPALMENTE À ESCOLHA DO MOMENTO, AS TRANSIÇÕES TRÊS E CINCO TAMBÉM REFLETEM A POSTERIOR ESCOLHA DO **ENQUADRAMENTO**.

4

OS SALTOS DE **CENA A CENA** PODEM AJUDAR A CONTAR UMA HISTÓRIA EM EXTENSÕES DIFERENTES, PERMITINDO AINDA ASSIM DIVERSOS INTERVALOS DE TEMPO E UMA VARIEDADE DE LOCAIS. OLHE BEM PARA SUAS HISTÓRIAS, E VOCÊ DESCOBRIRÁ QUE PODE CORTAR MUITA COISA.

5

ÀS VEZES PODE CONVIR À NARRATIVA PARALISAR O TEMPO E DEIXAR QUE O OLHO VAGUEIE.

AS TRANSIÇÕES DE **ASPECTO A ASPECTO** FAZEM JUSTAMENTE ISSO, E FORAM USADAS COM SUCESSO NO JAPÃO — E RECENTEMENTE NA AMÉRICA DO NORTE — PARA CRIAR UMA FORTE SENSAÇÃO DE LOCAL E DE ESTADO DE ESPÍRITO.

6

E, POR FIM, A **NON SEQUITUR**, QUE, EMBORA TALVEZ NÃO FAÇA NADA PARA LEVAR A HISTÓRIA ADIANTE...

... TEM DESEMPENHADO SEU PAPEL NOS QUADRINHOS EXPERIMENTAIS, PROPORCIONANDO OCASIONAIS PIADAS ABSURDAS DE HISTÓRIAS RACIONAIS.

SE SUA HISTÓRIA FOR SOBRETUDO **MOVIDA PELO ENREDO**, VOCÊ PODE DESCOBRIR QUE UMA SÉRIE DE TRANSIÇÕES DE **AÇÃO A AÇÃO**, COM ALGUMAS DE **SUJEITO A SUJEITO** E **CENA A CENA**, SÃO TUDO DE QUE NECESSITA.
ELAS TENDEM A ESCLARECER OS **FATOS** DE UMA CENA: QUEM FAZ O QUÊ, ONDE ISSO É FEITO, COMO É FEITO, E ASSIM POR DIANTE.
BANG!
AAARGH!
ELE ACERTOU ROSCOE!
CORRAM!
MAIS TARDE...
MALDITO SEJA ESSE CARTUNISTA INTROMETIDO!
2. AÇÃO
3. SUJEITO
2. AÇÃO
4. CENA

AS TRANSIÇÕES **UM E CINCO**, POR OUTRO LADO, AJUDAM A ESCLARECER A **NATUREZA** DE UMA AÇÃO, IDÉIA OU ESTADO DE ESPÍRITO, E FUNCIONAM BEM EM HISTÓRIAS CHEIAS DE NUANCES OU DE VIÉS EMOCIONAL.
1. MOMENTO A MOMENTO
5. ASPECTO A ASPECTO

SEJA QUAL FOR SUA ESCOLHA DO MOMENTO, CONTUDO, A CLAREZA SIGNIFICA DEIXAR QUE ESSAS TÉCNICAS OPEREM SILENCIOSAMENTE NO PLANO DE FUNDO E QUE O **CONTEÚDO** DA OBRA FALE POR SI MESMO.
CLIK!
TOC!

CLARO, ESCOLHER O **MOMENTO** CERTO É APENAS O COMEÇO.

ASSIM QUE HOUVER ESCOLHIDO O MOMENTO CERTO PARA O TRABALHO, VOCÊ PRECISARÁ MOSTRAR A SEUS LEITORES QUAL É O **FOCO** DESSE MOMENTO.

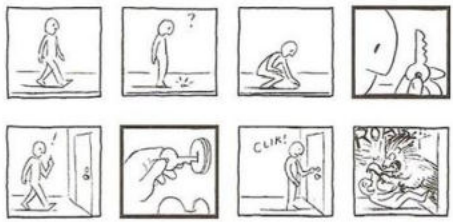
E, ENTÃO, ESCOLHER A **VISTA** CORRETA DESSES MOMENTOS PODE SER CRUCIAL.

A ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO É O ESTÁGIO EM QUE VOCÊ DECIDE DE QUÃO PERTO ENQUADRAR UMA AÇÃO PRA MOSTRAR TODOS OS DETALHES PERTINENTES...
... OU QUANTO RECUAR PARA QUE O LEITOR SAIBA ONDE UMA AÇÃO ESTÁ OCORRENDO...
... E, TALVEZ, PROPORCIONAR-LHE AO MESMO TEMPO A SENSAÇÃO DE ESTAR LÁ.
É ESTE O ESTÁGIO EM QUE VOCÊ DECIDE DE QUE MODO FATORES DE COMPOSIÇÃO, COMO RECORTE, EQUILÍBRIO E INCLINAÇÃO, AFETAM AS IMPRESSÕES QUE OS LEITORES TÊM DE SEU MUNDO...
... E SEU SENSO DE POSIÇÃO DENTRO DESSE MUNDO.

A ESCOLHA DO MOMENTO PARA NOSSO EXEMPLO ORIGINAL FOI BASTANTE **SIMPLES** (UMA MERA SEQUÊNCIA DE AÇÕES, SEM RODEIOS)...

... E A ESCOLHA DO **ENQUADRAMENTO** PARA OS QUADRINHOS TAMBÉM.

DOIS DOS OITO QUADRINHOS INCLUÍAM **CLOSE-UPS** PARA DESTACAR ALGUNS DETALHES IMPORTANTES...

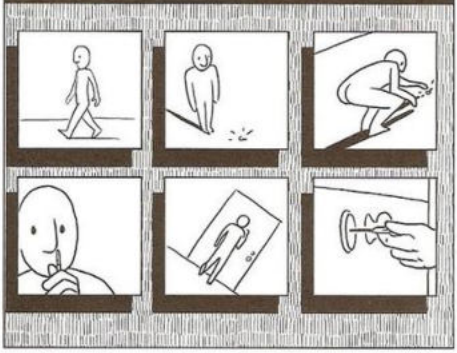


... MAS DE RESTO A AÇÃO FOI MOSTRADA A PARTIR DE UMA **DISTÂNCIA** MÉDIA FIXA E DE UM **ÂNGULO** DE VISÃO FIXO.

NOSSO CONTO PODERIA TER SIDO CAPTADO A PARTIR DE **MUITOS** ÂNGULOS E DISTÂNCIAS, MAS AO OFERECERMOS UMA VISÃO DA AÇÃO COM POUCAS MUDANÇAS...

... O LEITOR É ESTIMULADO A SE CONCENTRAR NAS COISAS QUE **DE FATO** MUDAM, COMO A **POSIÇÃO** E A **ATITUDE** DO PERSONAGEM, BEM COMO SUA INVARIÁVEL **POSTURA** VOLTADA PARA A FRENTE...

... EM VEZ DE SE **DISTRAIR** COM TOMADAS DESNECESSARIAMENTE VARIANTES, SEM RELEVÂNCIA PARA A NARRATIVA.



OS LEITORES **GOSTAM** DE MUDANÇAS E VARIEDADE, POR ISSO É TENTADOR VARIAR BASTANTE OS ÂNGULOS. CERTIFIQUE-SE APENAS DE QUE AS MUDANÇAS EM SUA **ARTE**...

... NÃO DISTRAIAM OS LEITORES DE MUDANÇAS MAIS IMPORTANTES EM SUA **HISTÓRIA**.

ALGUMAS CENAS REQUEREM FREQÜENTES **MUDANÇAS** DE ENQUADRAMENTO, COMO OS ÂNGULOS EM VAIVÉM DAS TRANSIÇÕES DE SUJEITO A SUJEITO, USADOS PARA CAPTURAR O RITMO DE DUAS PESSOAS QUE **CONVERSAM**.

POR QUE ***EU*** TENHO DE SER MASSACRADO PELO LEÃO FAMINTO?!

PORQUE É ***LEGAL!***

PARA ***VOCÊ*** PODE SER.

ESTOU ***FARTO*** DE SER UM PERSONAGEM SEM PRESTÍGIO.

MAS VEJA TODOS OS ***QUADRINHOS*** EM QUE VOCÊ JÁ APARECEU.

E ESTA É SÓ A PÁGINA 21.

QUER DIZER QUE EU VOU TER DE ***CONTINUAR*** FAZENDO ISSO?

EI, PELO MENOS VOCÊ ***VAI*** APARECER DE NOVO. ESTE É O ***ÚLTIMO*** QUADRINHO QUE EU TEREI.

OH, DORIS...

SNIFF

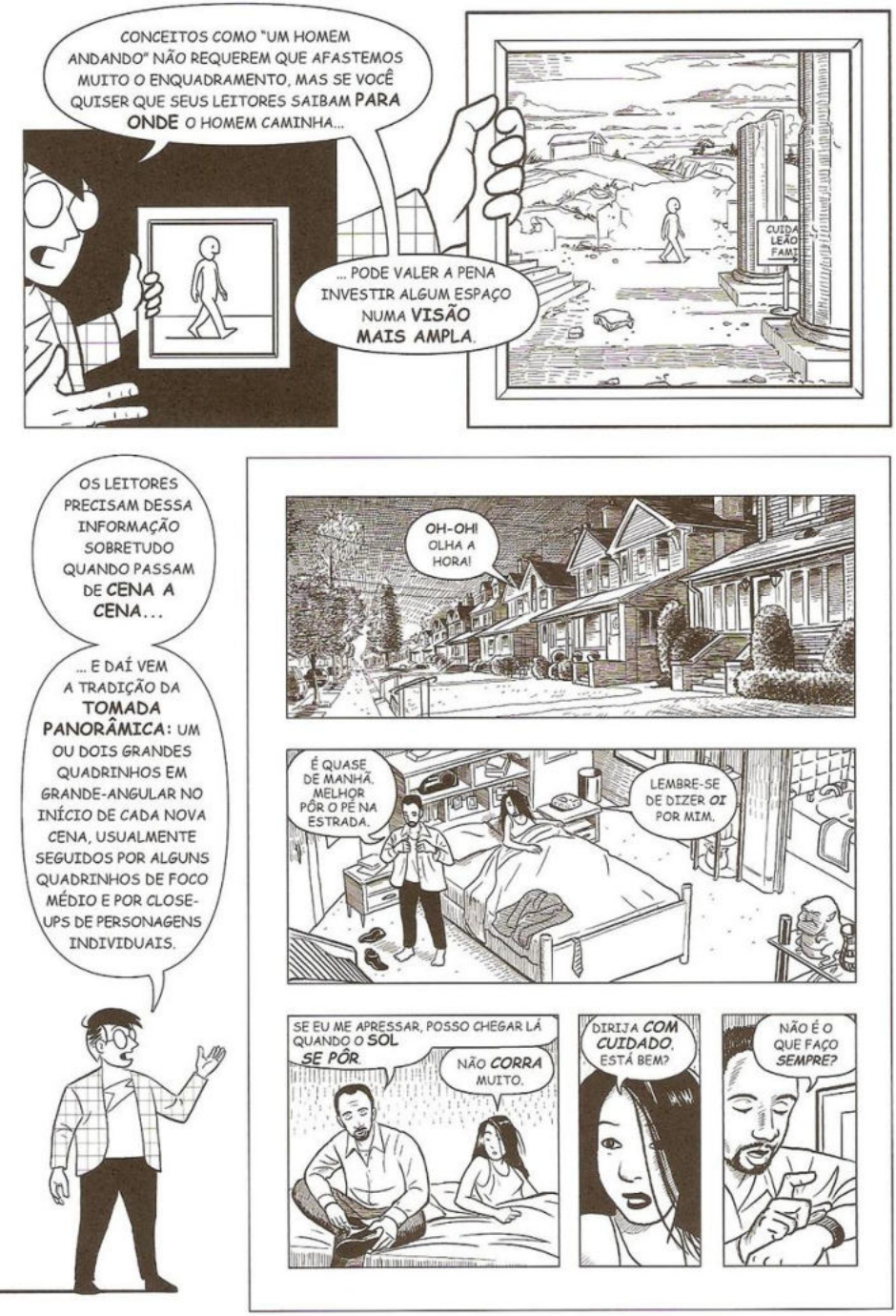
E NÃO HÁ NECESSIDADE DE MANTER TODOS OS QUADRINHOS NO **NÍVEL DOS OLHOS**.

UMA **VISÃO DE "OLHO DE MINHOCA"** PODE DAR PESO E GRANDIOSIDADE A OBJETOS...

... E **PERSONAGENS**...

... ENQUANTO PÔR-SE **ACIMA** DE UMA CENA PODE DAR AOS LEITORES ACESSO A UMA RIQUEZA DE INFORMAÇÕES SOBRE UM AMBIENTE...

... E UMA SENSAÇÃO DE **"PÔR-SE ACIMA DE TUDO"**, TAMBÉM NO SENTIDO EMOCIONAL.


CONCEITOS COMO "UM HOMEM ANDANDO" NÃO REQUEREM QUE AFASTEMOS MUITO O ENQUADRAMENTO, MAS SE VOCÊ QUISER QUE SEUS LEITORES SAIBAM PARA ONDE O HOMEM CAMINHA...
... PODE VALER A PENA INVESTIR ALGUM ESPAÇO NUMA VISÃO MAIS AMPLA.
CUIDA LEÃO FAM
OS LEITORES PRECISAM DESSA INFORMAÇÃO SOBRETUDO QUANDO PASSAM DE CENA A CENA...
... E DAÍ VEM A TRADIÇÃO DA TOMADA PANORÂMICA: UM OU DOIS GRANDES QUADRINHOS EM GRANDE-ANGULAR NO INÍCIO DE CADA NOVA CENA, USUALMENTE SEGUIDOS POR ALGUNS QUADRINHOS DE FOCO MÉDIO E POR CLOSE-UPS DE PERSONAGENS INDIVIDUAIS.
OH-OH! OLHA A HORA!
É QUASE DE MANHÃ. MELHOR PÔR O PÉ NA ESTRADA.
LEMBRE-SE DE DIZER OI POR MIM.
SE EU ME APRESSAR, POSSO CHEGAR LÁ QUANDO O SOL SE PÔR.
NÃO CORRA MUITO.
DIRIJA COM CUIDADO, ESTÁ BEM?
NÃO É O QUE FAÇO SEMPRE?

POR OUTRO LADO, COMO OS LEITORES **QUEREM** E **ESPERAM** ESSE SENSO DE LOCALIDADE, UM NARRADOR INTELIGENTE PODE PREFERIR **RETARDAR** A TOMADA PANORÂMICA PARA AUMENTAR O **SUSPENSE**...

... OU ESPELHAR OS PENSAMENTOS DE UM PERSONAGEM TEMPORARIAMENTE **INCONSCIENTE** DE SEUS ARREDORES.

DESENHAR TOMADAS PANORÂMICAS DETALHADAS PODE SER **TRABALHO DURO**, MAS VALE O ESFORÇO SE COM ELAS VOCÊ CONSEGUIR CRIAR UM FORTE **SENSO DE LOCALIDADE** NA IMAGINAÇÃO DE SEUS LEITORES.

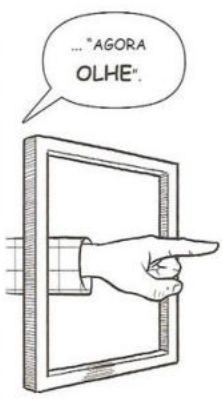
VEJA MAIS A ESSE RESPEITO NO **CAPÍTULO QUATRO**.

ESCOLHER COMO **ENQUADRAR** MOMENTOS NOS QUADRINHOS É COMO ESCOLHER **ÂNGULOS DE CÂMERA** EM FOTOGRAFIA E FILMAGEM.

HÁ **DIFERENÇAS**...
... COMO O PAPEL QUE O **TAMANHO**, A **FORMA** E A **POSIÇÃO** TÊM NOS QUADRINHOS.

... MAS PENSAR NO ENQUADRAMENTO COMO **A CÂMERA DO LEITOR** É UMA METÁFORA ÚTIL.

É POR ESSE ARTIFÍCIO QUE VOCÊ CONSEGUE AGARRÁ-LO PELO OMBRO, LEVÁ-LO ATÉ O PONTO CERTO...
... E DIZER-LHE **"AQUI ESTÁ VOCÊ"**...

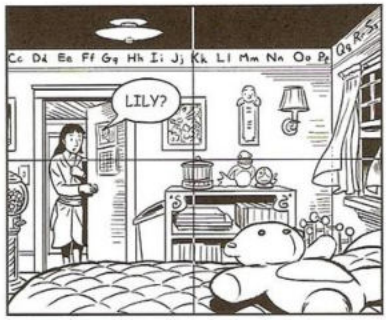

... "AGORA **OLHE**".

OS LEITORES DARÃO IMPORTÂNCIA AOS PERSONAGENS E OBJETOS POSICIONADOS NO **CENTRO**...

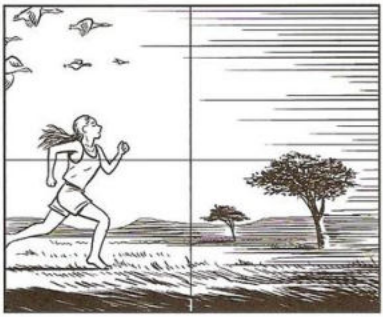
VOCÊ NÃO PODE NOS MATAR **A TODOS**, FRANK.
NÃO QUE ELE ESTEJA ***SUGERINDO*** ALGUMA COISA!

... E ALGUNS QUADRINISTAS OS SATISFAZEM PONDO ALI SEU PERSONAGEM MAIS IMPORTANTE.

... UMA **AUSÊNCIA** MISTERIOSA...



... UMA **DISTÂNCIA** PRESTES A SER **PERCORRIDA**...

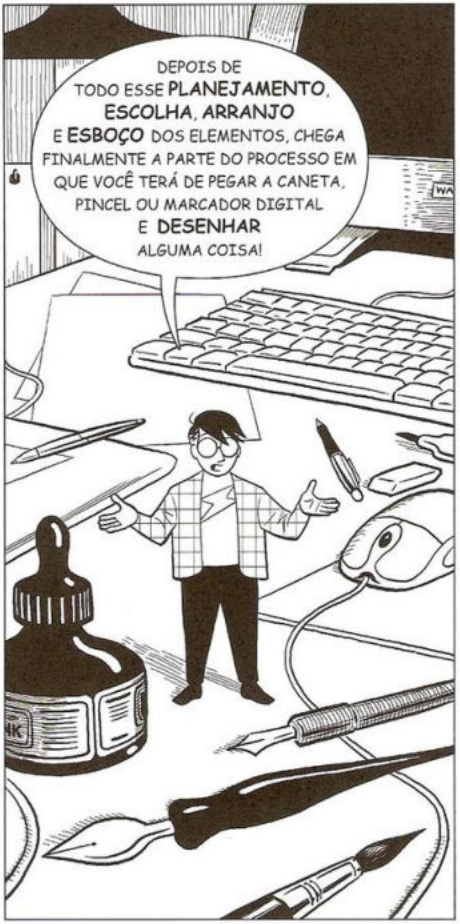


... UMA DISTÂNCIA **JÁ** PERCORRIDA...

... OU O INVISÍVEL OBJETO DA **ATENÇÃO** DE UM PERSONAGEM.

QUADRINHO UM: ARTE DE CHARLES SCHULZ. QUADRINHO QUATRO: ARTE DE JAIME HERNANDEZ (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

EM SEGUIDA VEM A ESCOLHA DE IMAGENS: CRIAR DESENHOS QUE ENCHAM ESSAS MOLDURAS E DÊEM VIDA VISUALMENTE AO MUNDO DE SUA HISTÓRIA.
ESCOLHA DO MOMENTO
ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO
ESCOLHA DAS IMAGENS
ESCOLHA DAS PALAVRAS
ESCOLHA DO FLUXO


DEPOIS DE TODO ESSE PLANEJAMENTO, ESCOLHA, ARRANJO E ESBOÇO DOS ELEMENTOS, CHEGA FINALMENTE A PARTE DO PROCESSO EM QUE VOCÊ TERÁ DE PEGAR A CANETA, PINCEL OU MARCADOR DIGITAL E DESENHAR ALGUMA COISA!

NÃO IMPORTA QUE ESTILO DE IMAGEM VOCÊ ESCOLHA, A FUNÇÃO PRIMÁRIA E MAIS IMPORTANTE DE SEUS DESENHOS É COMUNICAR-SE DE MANEIRA RÁPIDA, CLARA E ENVOLVENTE COM O LEITOR.

NÃO SE CONTENTE EM USAR OS **TRAÇOS GENÉRICOS** DE SEMPRE: ROUPAS, UM CARRO, UM SORRISO...

ESTEJA PRONTO PARA SER **ESPECÍFICO**.

VOCÊ CONSEGUE DESENHAR UMA **MOTONETA** COM CLAREZA SUFICIENTE PARA QUE OS LEITORES PERCEBAM QUE NÃO SE TRATA NEM DE UMA MOTO NEM DE UMA BICICLETA?

FECHEM O BICO!

HA! HA! HA! HA!

PUT! PUT!

CONSEGUE DESENHAR UMA EXPRESSÃO DE **DESAPROVAÇÃO FINGIDA**, QUE NÃO SE CONFUNDA COM UMA **DESAPROVAÇÃO**

CONSEGUE DESENHAR UM **ESCORPIÃO** PRESTES A **ATACAR**?

CONSEGUE FAZER UM RETRATO DE **MARK TWAIN** QUE NÃO ACABE PARECIDO COM O DE **ALBERT EINSTEN**?

TWAIN

EINSTEIN

MESMO AO TRABALHAR NUM ESTILO MÍNIMO, COMO O MESTRE DOS PAUZINHOS MATT FEAZELL, SEUS DESENHOS AINDA PODEM INCORPORAR UMA VARIEDADE DE **DETALHES DO MUNDO REAL**.

SE EU LHE PEDISSE PARA DESENHAR UM RELÓGIO, UMA GARRAFA D'ÁGUA OU UM CALÇADO COM POUCAS LINHAS, QUÃO ESPECÍFICO **VOCÊ** SERIA?

QUADRINHO SEIS: ARTE DE MATT FEAZELL (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

É NA **ESCOLHA DE IMAGENS** QUE TODOS AQUELES LIVROS TRADICIONAIS SOBRE **DESENHO** PODEM SER ÚTEIS...

... E **DESENHAR** A PARTIR DA **VIDA REAL** AINDA **MAIS**.

TÉCNICAS DE DESENHO CLÁSSICAS, COMO **ANATOMIA** E **PERSPECTIVA**, PODEM AJUDÁ-LO A REPRESENTAR CONVINCENTEMENTE AS FORMAS DE SEU MUNDO...

... MAS NOS QUADRINHOS OS PERSONAGENS E OBJETOS PODEM SER MUITO MAIS DO QUE MERAS IMAGENS BONITAS.

O MODO COMO VOCÊ DESENHA O INTERIOR DE UM APARTAMENTO, POR EXEMPLO, PODE DIZER MUITO A SEUS LEITORES SOBRE OS PERSONAGENS QUE **VIVEM** NELE.

QUADRINHO QUATRO: ARTE DE JASON LUTES (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

A **POSTURA** E AS **EXPRESSÕES** DOS PERSONAGENS — MESMO QUANDO CALADOS E NO PLANO DE FUNDO — PODEM TRANSMITIR AOS LEITORES UM MUNDO DE INFORMAÇÕES SOBRE SUAS **EMOÇÕES** E **ATITUDES**.

UM **BRINDE!**

PARABÉNS!!

UM PEQUENO DETALHE NA **ARTE** PODE PRENUNCIAR GRANDES DESENVOLVIMENTOS NA **HISTÓRIA**.

UMA IMAGEM **ABSTRATA**, **EXPRESSIONISTA** OU **SIMBÓLICA** PODE REFORÇAR A REPRODUÇÃO DE UMA **EMOÇÃO** INTENSAMENTE SENTIDA.

Queria queimar minhas memórias.

UMA ESCOLHA **ESTILÍSTICA** EXTREMA PODE IMBUIR CADA MOMENTO DA HISTÓRIA COM UM **ESTADO DE ESPÍRITO** PREDOMINANTE.

O DEFINITIVO TESTE DE CLAREZA NO DESENHO DE QUADRINHOS É A EFICÁCIA COM QUE ELE CUMPRE O **PROPÓSITO BÁSICO** DE CADA QUADRINHO.

VOCÊ TALVEZ JÁ CONSIGA DESENHAR COMO MICHELANGELO, MAS SE O DESENHO NÃO **COMUNICAR** ALGO, ELE SIMPLESMENTE MORRERÁ NA PÁGINA...

... AO PASSO QUE UM ESTILO MAIS CRU, PORÉM MAIS **COMUNICATIVO**, FARÁ FÃS ÀS CENTENAS DE MILHARES.

PERGUNTA NÚMERO UM: OS LEITORES VÃO **RECEBER A MENSAGEM**?

QUADRINHO TRÊS: ARTE DE CRAIG THOMPSON. QUADRINHO QUATRO: ARTE DE HO CHE ANDERSON E FRANK MILLER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A KELLY DONOVAN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

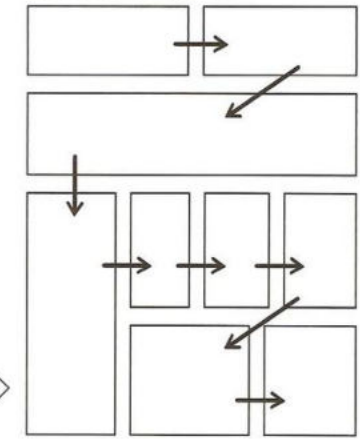
As palavras, sozinhas, vêm contando histórias há milênios. E se saíram bem sem imagens...

QUADRINHO DOIS: ARTE DE DEREK KIRK KIM (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

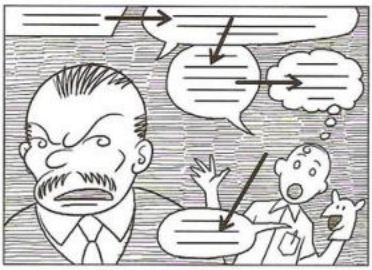
FINALMENTE, DEPOIS DE ESCOLHER BEM OS MOMENTOS, ENQUADRAMENTOS, IMAGENS E PALAVRAS, TUDO O QUE RESTA É A **ESCOLHA DO FLUXO**: COMO VOCÊ **GUIA** SEU PÚBLICO **ATRAVÉS** DE SUA OBRA DO INÍCIO AO FIM.

TANTO **ENTRE** OS QUADRINHOS COMO **DENTRO** DELES.

ENTRE OS QUADRINHOS, SUA ESCOLHA DE FLUXO DEPENDERÁ DO PACTO IMPLÍCITO ENTRE ARTISTAS E LEITORES, SEGUNDO O QUAL OS QUADRINHOS SÃO LIDOS PRIMEIRO DA **ESQUERDA PARA A DIREITA**, E ENTÃO **DE CIMA PARA BAIXO***...



... E DE QUE **DENTRO** DE CADA QUADRINHO OS MESMOS PRINCÍPIOS SE APLICAM A **LEGENDAS** E **BALÕES DE FALA**.



ISSO TAMBÉM SIGNIFICA FICAR ATENTO A QUALQUER PARTE DO PROCESSO CRIATIVO QUE POSSA **AJUDAR** — OU **ATRAPALHAR** — ESSE FLUXO.

ESCOLHA DO MOMENTO

ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO

ESCOLHA DAS IMAGENS

ESCOLHA DAS PALAVRAS

ESCOLHA DO FLUXO

* OU DA DIREITA PARA A ESQUERDA EM CERTAS CULTURAS, É CLARO.

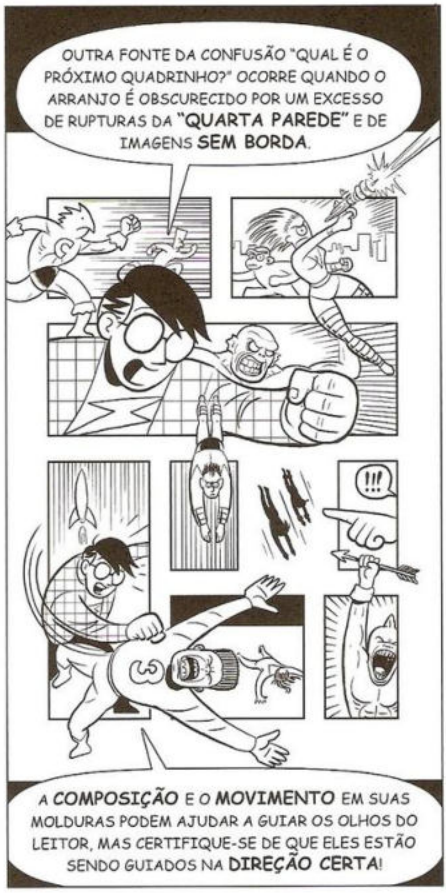
A MANEIRA MAIS FÁCIL DE EVITAR CONFUSÃO ENTRE OS QUADRINHOS É **MANTER A SIMPLICIDADE**, MAS SE VOCÊ GOSTA DE COMPLICAR AS COISAS, FIQUE DE OLHO EM CERTOS ARRANJOS INERENTEMENTE **CONFUSOS** COMO ESTE AQUI...

... EM QUE O HÁBITO ENVIARÁ SEUS LEITORES **DA ESQUERDA PARA A DIREITA**, DEIXANDO O QUADRINHO INFERIOR ESQUERDO **NÃO LIDO**...
?

... E PRODUZINDO UMA CONFUSÃO DE UMA FRAÇÃO DE SEGUNDO, SUFICIENTE PARA ARRANCAR SEUS LEITORES DO MUNDO DA HISTÓRIA.
?

CLARO, HÁ MUITAS MANEIRAS DE **DESLOCAR** OS OLHOS DOS LEITORES A SE MOVEREM NA DIREÇÃO CORRETA.
CERTIFIQUE-SE APENAS DE QUE SEU LAYOUT ESTÁ SERVINDO À **HISTÓRIA**...
... E NÃO **O CONTRÁRIO**...

... **A MENOS**, É CLARO, QUE VOCÊ QUEIRA SEGUIR A ROTA **EXPERIMENTAL**, COMO EU ÀS VEZES FAÇO, MAS ISSO É ASSUNTO DE OUTRO LIVRO!


OUTRA FONTE DA CONFUSÃO "QUAL É O PRÓXIMO QUADRINHO?" OCORRE QUANDO O ARRANJO É OBSCURECIDO POR UM EXCESSO DE RUPTURAS DA **"QUARTA PAREDE"** E DE IMAGENS **SEM BORDA**.
!!!
A **COMPOSIÇÃO** E O **MOVIMENTO** EM SUAS MOLDURAS PODEM AJUDAR A GUIAR OS OLHOS DO LEITOR, MAS CERTIFIQUE-SE DE QUE ELES ESTÃO SENDO GUIADOS NA **DIREÇÃO CERTA**!

O MODO COMO SUA **ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO** MUDA DE QUADRINHO PARA QUADRINHO TAMBÉM PODE AFETAR O **FLUXO DA LEITURA**.

QUANDO SE GIRA DEMAIS O **ÂNGULO DE VISÃO** DE UM QUADRINHO PARA OUTRO, OS PERSONAGENS PARECEM **TROCAR DE LUGAR**, CRIANDO **CONFUSÃO**.

ESTES BOSQUES SÃO ***ASSOMBRADOS!*** VAMOS RECUAR!

É ***VERDADE!*** NÃO HÁ TEMPO A PERDER!

VOU DIZER AO CAPITÃO!

E EU VOU DAR PARTIDA NO TANQUE!

*ESPERE!! **QUEM** DISSE ISSO?*

VOCÊ, SEU IDIOTA!

PENSE EM MOSTRAR SUA OBRA EM ANDAMENTO A ALGUM AMIGO, NO ESTÁGIO DE PLANEJAMENTO BRUTO – E DE **ARTE-FINAL**, É CLARO.

MANO, OS PEITOS DESTA MINA NÃO ESTÃO LEGAIS.

ESSE AÍ É MEU **PAI**!

A ESCOLHA DO FLUXO CONSISTE PARCIALMENTE EM REMOVER OS **OBSTÁCULOS** DO CAMINHO, NA BUSCA POR UMA EXPERIÊNCIA DE LEITURA SUAVE.

IGUALMENTE IMPORTANTE, CONTUDO, É COMO A VISTA DESSE CAMINHO **ATRAI OS OLHOS DO LEITOR**.

FUMP!

NEM TODAS AS IMAGENS SÃO **IGUAIS**. OS LEITORES SE CONCENTRAM NAS ÁREAS DE **MUDANÇA** E RELEVÂNCIA PARA A **HISTÓRIA**...

... ENQUANTO DETALHES DE FUNDO E ELEMENTOS REPETIDOS SIMPLESMENTE SOMEM DE VISTA E SÃO **IGNORADOS**.

VOCÊ ESTÁ OLHANDO O **PANO DE MESA** DO ÚLTIMO QUADRINHO?

TAP! TAP!

EU DIRIA QUE NÃO.

NÃO HÁ MEIOS DE OBRIGAR OS LEITORES A SEGUIR UM CAMINHO ESPECÍFICO, MAS COM EXPERIÊNCIA VOCÊ CONSEGUE PREVER COM SEGURANÇA EM QUE ELES VÃO PRESTAR ATENÇÃO – OU O QUE OS VAI DISTRAIR – E TIRAR PROVEITO DESSE CONHECIMENTO.
TAP! TAP!

SEUS LEITORES SÃO HUMANOS, COMO VOCÊ E EU, E TODOS ESTOCAMOS INFORMAÇÃO DA MESMA MANEIRA.

TODO DIA, NOSSOS CINCO SENTIDOS ABSORVEM UMA QUANTIDADE AVASSALADORA DE INFORMAÇÕES, MAS NÓS RAPIDAMENTE SEPARAMOS DO CAOS AQUILO QUE NOS IMPORTA, E VOLTAMOS NOSSA ATENÇÃO PARA ISSO.
ICE VOREA
Fish&Fries

E, NO FIM DO DIA, É DESSE FLUXO DE MOMENTOS SELETOS DE QUE NOS LEMBRAMOS...

... E TODAS AQUELAS OUTRAS SENSAÇÕES SÃO DEIXADAS NA SALA DE CORTE.

NOS QUADRINHOS, VOCÊ PODE FAZER BOA PARTE DO "CORTE" DE ANTEMÃO, PARA ASSEGURAR QUE O FLUXO DE IMAGENS QUE OS LEITORES VÊEM SEJA EXATAMENTE O QUE VOCÊ QUER QUE ELES VEJAM, NA ORDEM QUE MELHOR ATINJA SUAS METAS NARRATIVAS.

OS **WEBCOMICS** INTRODUZIRAM ALGUMAS NOVAS OPORTUNIDADES — E ALGUNS POTENCIAIS OBSTÁCULOS — NO TOCANTE AO FLUXO.

TIRINHAS DIÁRIAS E **PÁGINAS DE QUADRINHOS** AJUSTADAS À TELA FLUEM PRATICAMENTE DA MESMA FORMA QUE SUAS PRIMAS EM TINTA E PAPEL, E LÊ-LAS É UM PROCESSO BASTANTE INTUITIVO.

MAS MUITOS WEBCOMICS COM PÁGINAS MÚLTIPLAS **EXPELEM** OS LEITORES DO CAMINHO, FORÇANDO-OS CONSTANTEMENTE A **ROLAR**, E ENTÃO A **PROCURAR**, E ENTÃO A **CLICAR** E ENTÃO A **ROLAR**.

ALGUNS NOVOS **FORMATOS EXPERIMENTAIS** DISTRAEM POR SUA PRÓPRIA NATUREZA, MAS MESMO ELES PODEM PERMITIR UMA LEITURA FLUIDA SE A NAVEGAÇÃO FOR FEITA COM UM **COMANDO ÚNICO**, COMO UMA SETA.

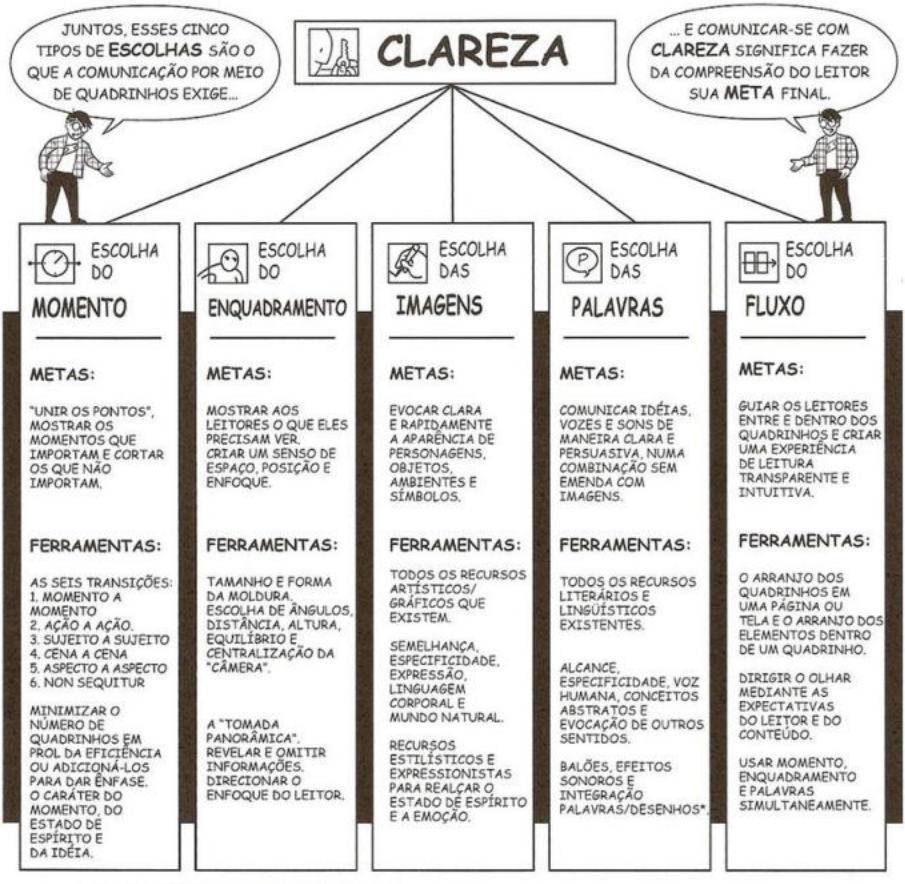
SEJA QUAL FOR A FORMA DE SEUS QUADRINHOS, DESDE QUE **NAVEGAR** POR ELES SEJA UM PROCESSO SIMPLES E INTUITIVO, ESSE PROCESSO FICARÁ **TRANSPARENTE** PARA O LEITOR...

... E O FLUXO DE LEITURA PODE PROSSEGUIR **ININTERRUPTO**.

PASSAREMOS A ALGUNS ASPECTOS PRÁTICOS DESSE ASSUNTO NO CAPÍTULO CINCO E EM SUA EXTENSÃO ON-LINE, O "CAPÍTULO CINCO E MEIO".

POR ENQUANTO, PORÉM, INDEPENDENTEMENTE DE VOCÊ TRABALHAR NA FORMA **IMPRESSA**, NA **WEB** OU EM **AMBAS**, MELHORAR O FLUXO PODE AJUDAR O PÚBLICO A ENTRAR NO MUNDO DE SUA HISTÓRIA E IR DE UMA PONTA A OUTRA SEM SER EM MOMENTO ALGUM **DISTRAÍDO** PELO MUNDO EXTERIOR.

FAÇA **ISSO**, E SUA NARRATIVA PODERÁ INVESTIR TODO SEU PESO NA **"HISTÓRIA"**, SEM QUE O **"NARRAR"** OBSTRUA O CAMINHO.



* VEJA O CAPÍTULO TRÊS: "O PODER DAS PALAVRAS", PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE DIFERENTES TIPOS DE INTEGRAÇÃO PALAVRAS/DESENHOS E OUTRAS TÉCNICAS RELATIVAS À ESCOLHA DE PALAVRAS.

VOCÊ PODE PREFERIR COMEÇAR COM **ESBOÇOS RUDIMENTARES** DA HISTÓRIA INTEIRA...

MOMENTO | ENQUADRAMENTO | FLUXO

... ENTÃO VIRÁ O **DIÁLOGO** E A **NARRAÇÃO**...

AONDE QUER QUE VÁ, LÁ VOCÊ ESTARÁ...

PALAVRA

... E A CRIAÇÃO DA **ARTE-FINAL**.

IMAGEM

OU PODE COMEÇAR COM UM **ROTEIRO PRONTO**, ESCRITO POR VOCÊ OU OUTRA PESSOA...

TAP! TAP! TAP!

MOMENTO | PALAVRAS | ENQUADRAMENTO

... USÁ-LO PARA ESBOÇAR O **LAYOUT**...

ENQUADRAMENTO | FLUXO

... E ENTÃO CRIAR A **ARTE-FINAL**.

IMAGEM

VOCÊ PODERIA ATÉ CRIAR UM **QUADRINHO FINALIZADO** SEM A MENOR IDÉIA DO QUE OCORRERIA EM SEGUIDA...

SINTO-ME TÃO SÓ!

MOMENTO | ENQUADRAMENTO | IMAGEM | PALAVRA

... PARA, ENTÃO, FAZER O MESMO COM O **QUADRINHO DOIS** E IR EM FRENTE!

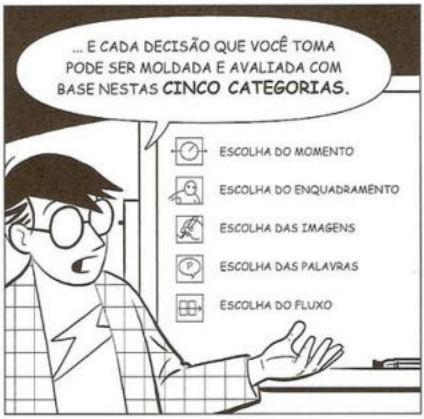
SINTO-ME TÃO SÓ!

EU TE AMO! VAMOS CASAR!

O QUÊ...?! JENNIFER ANISTON?!

MOMENTO | ENQUADRAMENTO | IMAGEM | PALAVRA + FLUXO

A DESPEITO DO **MÉTODO DE TRABALHO** QUE VOCÊ ESCOLHA, FAZER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SE RESUME A UMA SÉRIE DE **DECISÕES**...


... E CADA DECISÃO QUE VOCÊ TOMA PODE SER MOLDADA E AVALIADA COM BASE NESTAS **CINCO CATEGORIAS**.
ESCOLHA DO MOMENTO
ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO
ESCOLHA DAS IMAGENS
ESCOLHA DAS PALAVRAS
ESCOLHA DO FLUXO

EXEMPLO: VAMOS **IMPROVISAR UMA HISTÓRIA SIMPLES**, NARRADA TÃO CLARAMENTE QUANTO POSSÍVEL, E VER COMO NOSSOS CINCO TIPOS DE ESCOLHA PODEM SER FEITOS EM **TEMPO REAL**.

VAMOS COMEÇAR COM UNS POUCOS **PERSONAGENS DESCARTÁVEIS**.

UM **TIRA À PAISANA**.
A.
UM **PALERMA AZARADO**.
B.
UMA **MULHER MISTERIOSA**.
C.
UM **TIPO LARGADO**.
D.

VAMOS COMEÇAR A HISTÓRIA COM UMA GRANDE **TOMADA PANORÂMICA** PARA MOSTRAR ONDE A AÇÃO ESTÁ OCORRENDO, EM SEGUIDA USAREMOS UM FOCO MÉDIO PARA APRESENTAR OS PERSONAGENS **A** E **B**, E DEPOIS FAREMOS UM **CLOSE-UP** NO PERSONAGEM **A**.

TRÊS MOMENTOS, ACOMODANDO TRÊS DIFERENTES **ENQUADRAMENTOS** DA MESMA CENA.

PODERÍAMOS TER CRIADO **MUITOS** OUTROS ENQUADRAMENTOS, MAS TRÊS DÃO CONTA DO SERVIÇO.

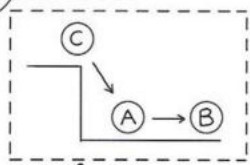
NADA DE FOGOS DE ARTIFÍCIO NO DEPARTAMENTO DAS **IMAGENS**. APENAS UNS POUCOS DETALHES RECONHECÍVEIS, MAS NOSSA ESCOLHA DE IMAGENS É PELO MENOS **ESPECÍFICA**. SABEMOS QUE ESTAMOS EM UMA CIDADE AO ESTILO DE MIAMI E QUE O PERSONAGEM **A** É UM SUJEITO SÉRIO.

SABEMOS O QUE **PRECISAMOS** SABER — POR ENQUANTO.

AGORA, CONFORME **A** COMEÇA A SEGUIR **B**, NOTEM COMO AMBOS SÃO VISTOS **NO ENQUADRAMENTO**, PARA REFORÇAR SUAS RELATIVAS **POSIÇÕES**. ALÉM DISSO, APESAR DA MUDANÇA NOS ÂNGULOS DE VISÃO, AMBOS MANTÊM UM **FLUXO** ADIANTE DA ESQUERDA PARA A DIREITA, ACOMPANHANDO A COSTUMEIRA DIREÇÃO DE LEITURA DO LEITOR.

EM SEGUIDA, AO MOSTRAR OS PERSONAGENS **A** E **B** DO PONTO DE VISTA DA PERSONAGEM **C**, DAMOS AOS LEITORES UM BOM SENSO DE **ONDE** OS TRÊS ESTÃO EM RELAÇÃO UNS AOS OUTROS.

NÃO SERIA PRÁTICO MOSTRAR OS TRÊS PERSONAGENS EM UM ÚNICO ENQUADRAMENTO – ELES FICARIAM MUITO PEQUENOS EM UMA GRANDE ANGULAR –, MAS OS FRAGMENTOS VISUAIS SOMAM-SE AINDA ASSIM EM UMA **ÚNICA IDÉIA**.



A FORMA CIRCULAR DUPLA DOS BINÓCULOS NO PRIMEIRO PAINEL NOS DIZ QUE ACABAMOS DE APRESENTAR UM TERCEIRO **PONTO DE VISTA**.

EM SEGUIDA NÓS ESCOLHEMOS UM ÂNGULO AMPLO O BASTANTE PARA MOSTRAR A POSIÇÃO DE **C** NO TELHADO...

...E UM ÂNGULO **FECHADO** O BASTANTE PARA MOSTRAR CLARAMENTE O ROSTO DE **C** E O BINÓCULO.

CHEGAMOS AO PRÓXIMO LOCAL IMPORTANTE, POR ISSO A CÂMERA RECUA NOVAMENTE PARA MAIS UMA **TOMADA PANORÂMICA**.

ALÉM DISSO, COM A APRESENTAÇÃO DE **D**, VEM NOSSO PRIMEIRO **DIÁLOGO**.

TÁ AQUI.

VAMOS VER.

É ISSO MESMO. BOM TRABALHO.

TROUXE O *DINHEIRO?*

OS DOIS MOMENTOS SEGUINTES SÃO ENQUADRADOS DE MUITO **PERTO** PARA QUE VEJAMOS EXATAMENTE **O QUE** ESTÁ SENDO COMPRADO OU **POR QUANTO**, E AS **PALAVRAS** TAMPOUCO SÃO MUITO ESPECÍFICAS. A ESCOLHA DO **ENQUADRAMENTO** E A ESCOLHA DAS **PALAVRAS** ESTÃO SENDO, AMBAS, **OMISSAS**.

EM RAZÃO DESSA DELIBERADA **FALTA** DE INFORMAÇÃO, SÓ SABEMOS O QUE O PERSONAGEM **A** SABE. NA VERDADE, O QUADRINHO DOIS É AQUI VISTO DO **PONTO DE VISTA** DE **A**, POR ISSO SUA DESCOBERTA PARECE SER **A NOSSA**.

AGORA, TÃO LOGO **AS PALAVRAS** ENTRAM, AS IMAGENS SOZINHAS JÁ NÃO PODERIAM CONTAR A HISTÓRIA TODA.

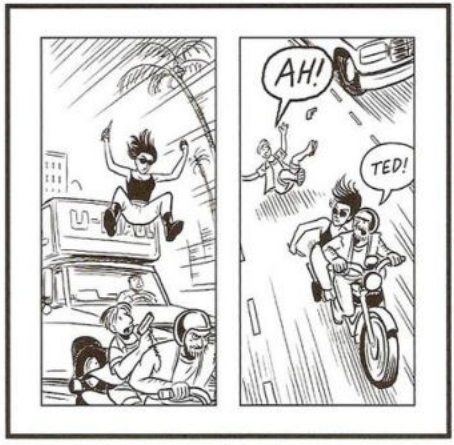
SEM **"POLÍCIA!"**, POR EXEMPLO, VOCÊ PODERIA IGNORAR A INSÍGNIA E PRESUMIR QUE O PERSONAGEM **A** ERA UM **ESCROQUE**.

NOTE TAMBÉM QUANTAS DESSAS ESCOLHAS DE **AÇÃO A AÇÃO** SÃO COMPOSTAS PARA CRIAR UM **FLUXO** DA ESQUERDA PARA A DIREITA, RESULTANDO EM UM SENSO DE **IMPULSO PARA A FRENTE**.

ENTRETANTO, QUANDO O PERSONAGEM **A** VIRA A CABEÇA **CONTRA** O FLUXO, ELE AJUDA A PISAR NO **FREIO**, NO MOMENTO MESMO EM QUE A AÇÃO SE DESACELERA.

AQUI TAMBÉM VEMOS COMO **PALAVRAS** E **DESENHOS** PODEM OPERAR EM **DIFERENTES PLANOS**: AQUELAS TRANSMITINDO UM DIÁLOGO QUE **TODOS** PODEM OUVIR; ESTES MOSTRANDO INFORMAÇÕES (A QUANTIDADE DE DINHEIRO) QUE APENAS **ALGUNS** CONHECEM.

EM SEGUIDA, VALE A PENA **AFASTAR** O **ENQUADRAMENTO**, NÃO PARA CRIAR UMA NOVA CENA, MAS PORQUE NOSSA **COMPREENSÃO** DA CENA ESTÁ MUDANDO.



* EVIDENTEMENTE, HÁ UMA DIFERENÇA ENTRE UMA BOA NARRATIVA E UMA BOA **HISTÓRIA**. ESTOU OFERECENDO ISSO AQUI COMO EXEMPLO APENAS DA PRIMEIRA.

NOTE QUE O VISUAL DESTES QUADRINHOS NÃO INCLUI MUITOS ÂNGULOS EXÓTICOS NEM IMAGENS IMPRESSIONANTES. SE QUISÉSSEMOS CLASSIFICAR O CONTEÚDO DRAMÁTICO DA ARTE, PODERÍAMOS CONSIDERÁ-LO DE "BAIXO" A "MODERADO".
EM OUTRAS PALAVRAS, AS ESCOLHAS DE MOMENTO, ENQUADRAMENTO, LINHA E FLUXO NESSES EXEMPLOS SÃO GOVERNADAS PELA CLAREZA...
... MUITO MAIS DO QUE PELA...
... INTENSIDADE!!
AGORA, DEFINIR "INTENSIDADE" É UMA QUESTÃO SUBJETIVA. PARA ALGUNS, UMA HISTÓRIA QUE NÃO CONTENHA NADA EXCETO QUADRINHOS DE UMA PESSOA ADORMECIDA NA CAMA, VISTA DO MESMO ÂNGULO VEZES E VEZES SEGUIDAS, PODE SER CONSIDERADA "INTENSA".
MAS POR ENQUANTO NÓS USAREMOS A PALAVRA PARA DESIGNAR AQUELAS TÉCNICAS VISUAIS QUE CONFEREM A UM QUADRINHO CONTRASTE, DINAMISMO, EMPOLGAÇÃO GRÁFICA OU UMA SENSAÇÃO DE URGÊNCIA.
TÉCNICAS COMO...

EXTREMOS
INDÍCIOS DE PROFUNDIDADE.
A SENSAÇÃO DE GRANDES DISTÂNCIAS OU EXTREMA PROXIMIDADE, E O CONTRASTE ENTRE AMBAS.
VARIAÇÕES DESVAIRADAS DE FORMATO E TAMANHO DAS MOLDURAS.
CONTRASTE GRÁFICO.
OUSADAS JUSTAPOSIÇÕES DE CORES, FORMAS E BRILHO.
POSES E EXPRESSÕES EXAGERADAS.
RRIIP!!
TÉCNICA
VIRTUOSÍSTICA
DE DESENHO.
RUPTURAS DA QUARTA PAREDE.
OBJETOS E PERSONAGENS SEM BORDAS OU ROMPENDO BORDAS.
HI YAH!
DIAGONAIS.
ÂNGULOS E SUJEITOS INCLINADOS...
... E POR AÍ VAI. VOCÊ JÁ ENTENDEU A IDÉIA.

AGORA, DA FORMA COMO AS ILUSTREI AQUI, ESSAS QUALIDADES PODEM NOS LEMBRAR DE CERTOS **GÊNEROS** DE QUADRINHOS.

PARTICULARMENTE AQUELES QUE ENVOLVEM MUITA **PANCADARIA, SANGRAMENTOS, COLISÕES, EXPLOSÕES** OU GENTE DIZENDO **"AI, MEU DEUS!"**.

TOME *ISSO!*

SKREE!

PREPARAR PARA *ATIRAR!*

AI, MEU DEUS, NÃO!

MAS EMBORA AS "POSES E EXPRESSÕES EXAGERADAS"...

... OU AS "TÉCNICAS VIRTUOSÍSTICAS DE DESENHO" DE OUTROS GÊNEROS POSSAM TER **DIFERENTES SABORES**...

... O **EFEITO** BÁSICO DE TAIS TÉCNICAS PERMANECE CONSTANTE: **ATRAIR** OU **EMPOLGAR** OS LEITORES ASSIM QUE ELES TIRAREM UM GIBI DA PRATELEIRA OU O BAIXAREM EM SEU NAVEGADOR.

ESSA IDÉIA DE ADICIONAR UM CERTO "TCHÃ" AO ESTILO DE UM NARRADOR É UMA TRADIÇÃO CONSAGRADA PELO TEMPO.

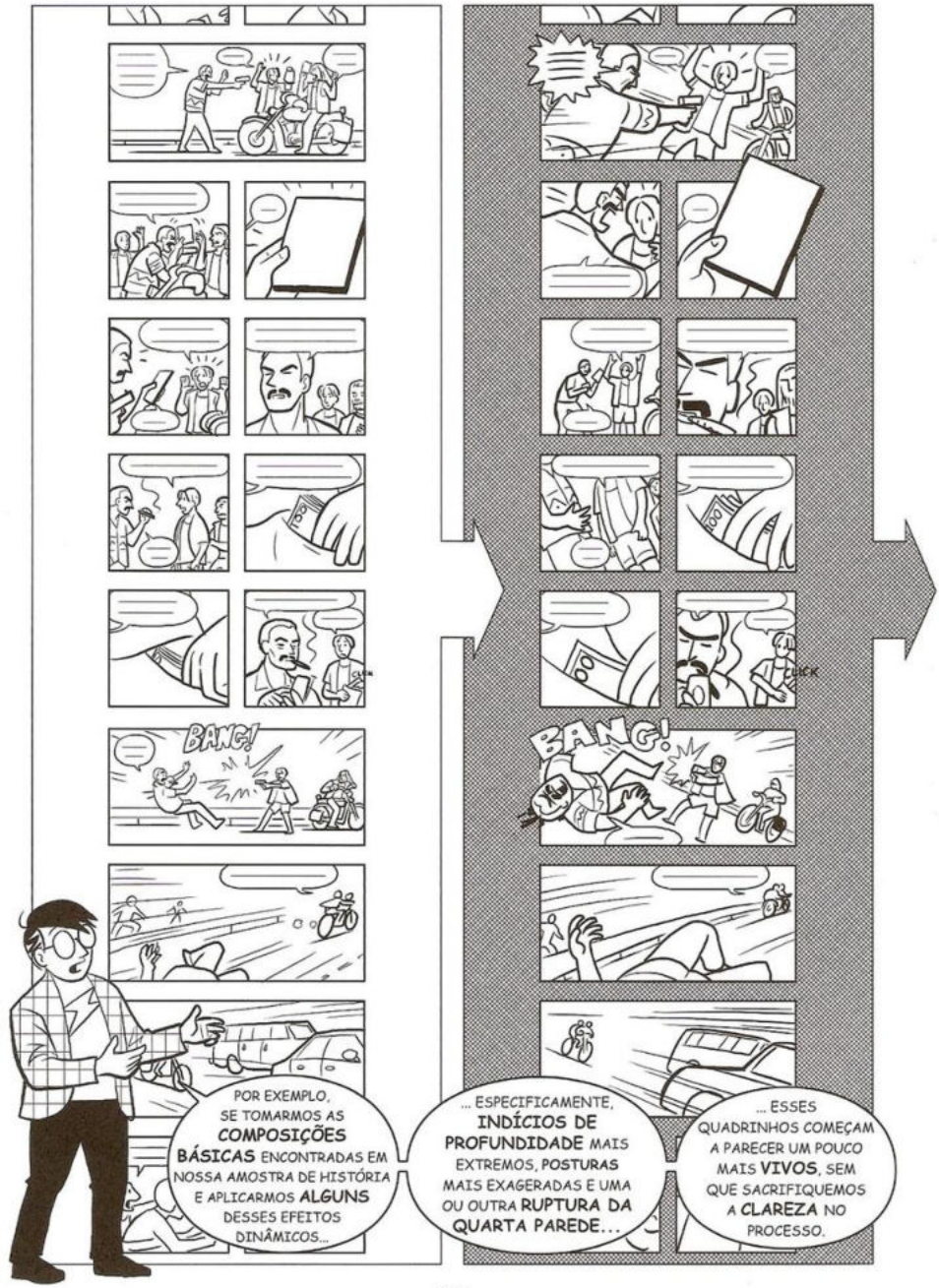
A CLAREZA SEM NENHUM TALENTO PARA A APRESENTAÇÃO PODE SER UMA PÍLULA AMARGA PARA SE ENGOLIR.

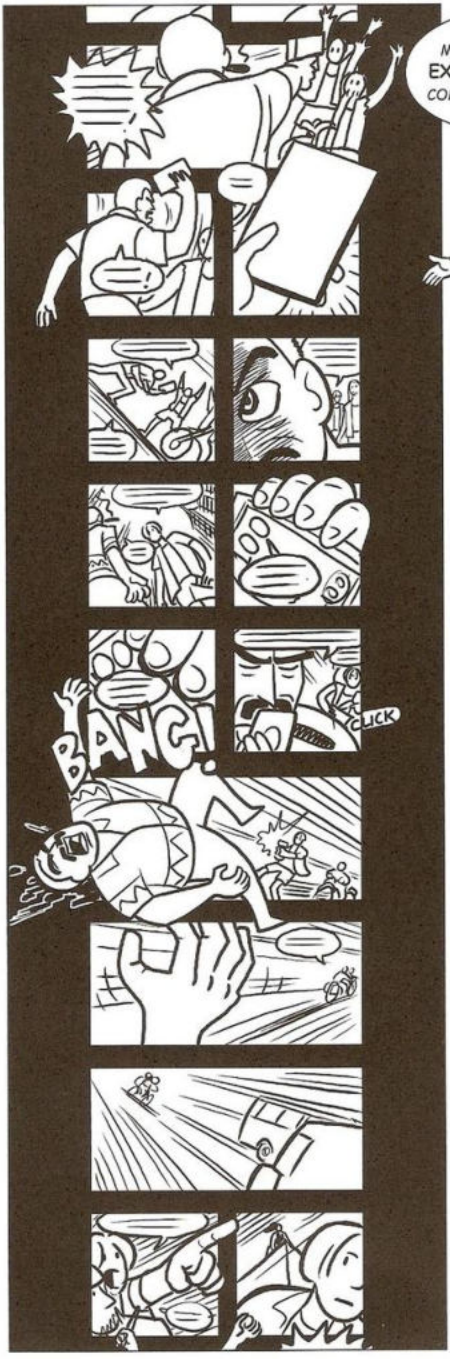
O QUE ACONTECE É QUE EMBORA A **CLAREZA** E A **INTENSIDADE** POSSAM ANDAR DE MÃOS DADAS, VOCÊ SÓ CONSEGUE REALÇAR UM DELES SE DIMINUIR A ÊNFASE SOBRE O OUTRO.

CLAREZA

INTENSIDADE

QUADRINHO TRÊS: ARTE DE EIICHIRO ODA. QUADRINHO QUATRO: ARTE DE FRANCOIS SCHUITEN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).


BANG!
CLICK
BANG!
POR EXEMPLO, SE TOMARMOS AS **COMPOSIÇÕES BÁSICAS** ENCONTRADAS EM NOSSA AMOSTRA DE HISTÓRIA E APLICARMOS **ALGUNS** DESSES EFEITOS DINÂMICOS...
... ESPECIFICAMENTE, **INDÍCIOS DE PROFUNDIDADE** MAIS EXTREMOS, **POSTURAS** MAIS EXAGERADAS E UMA OU OUTRA **RUPTURA DA QUARTA PAREDE**...
... ESSES QUADRINHOS COMEÇAM A PARECER UM POUCO MAIS **VIVOS**, SEM QUE SACRIFIQUEMOS A **CLAREZA** NO PROCESSO.


BANG!
CLICK

MAS REFORCE ESSES MESMOS ELEMENTOS EM EXCESSO E VOCÊ ACABARÁ COM UMA INCOMPREENSÍVEL BAGUNÇA.

EM TAIS CASOS, A INTENSIDADE DA OBRA COMO UM TODO PODE, NA VERDADE, DIMINUIR.

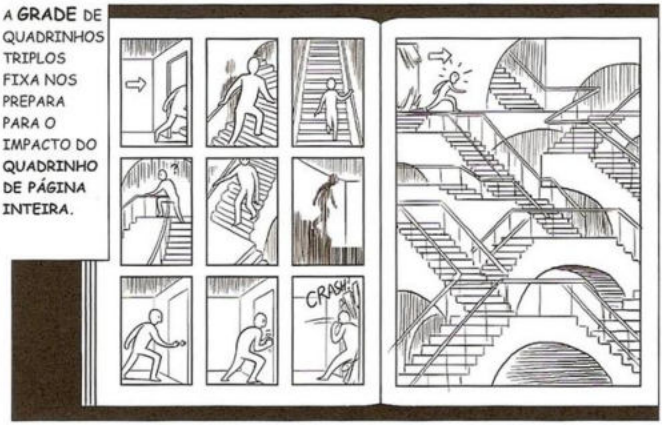
AFINAL DE CONTAS, SE TODOS OS QUADRINHOS ESTIVEREM LIGADOS NO VOLUME MÁXIMO O TEMPO TODO, NÃO RESTARÁ NENHUMA ESPERANÇA DE CONTRASTE DRAMÁTICO.

NA VERDADE, NÃO HÁ UM NÍVEL ÚNICO DE INTENSIDADE CAPAZ DE FUNCIONAR EM TODOS OS QUADRINHOS. É NA VARIAÇÃO ENTRE OS QUADRINHOS QUE VERDADEIROS EFEITOS DINÂMICOS SÃO CRIADOS.
BOOM!

O **PLANO DE FUNDO** FIXO PREPARA O PALCO PARA O INTRUSO BARULHENTO.

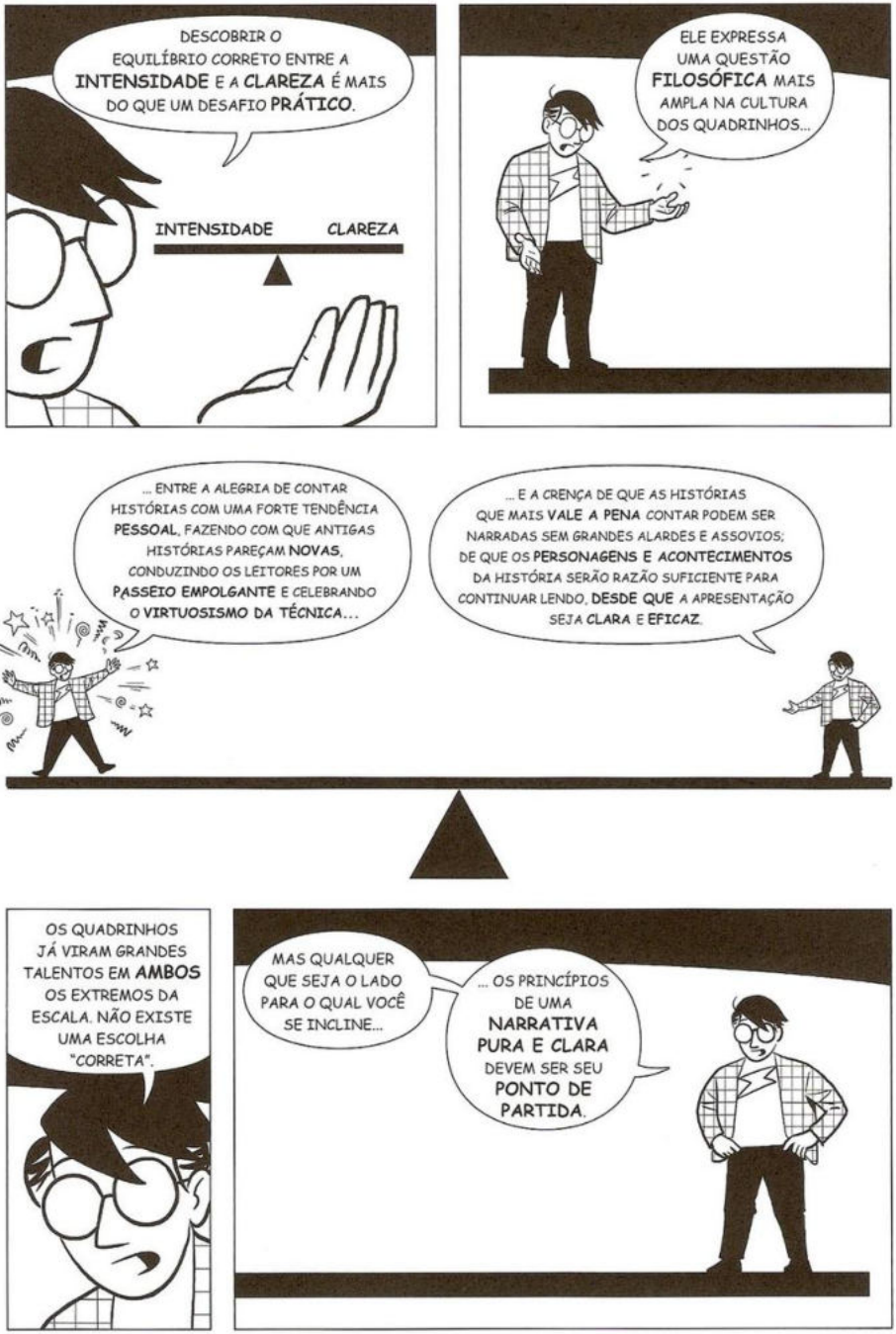
O **ÂNGULO** FIXO DA CÂMERA CHAMA A ATENÇÃO PARA O **ZOOM**.

A **GRADE** DE QUADRINHOS TRIPLOS FIXA NOS PREPARA PARA O IMPACTO DO **QUADRINHO DE PÁGINA INTEIRA**.



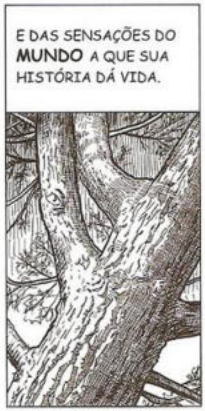
E O **FOCO MÉDIO** FIXO CONTRIBUI PARA O IMPACTO EMOCIONAL DO **CLOSE-UP**.

... PARA **FULMINAREM COMO UM RELÂMPAGO** QUANDO FOR A HORA.


DESCOBRIR O EQUILÍBRIO CORRETO ENTRE A **INTENSIDADE** E A **CLAREZA** É MAIS DO QUE UM DESAFIO **PRÁTICO**.
INTENSIDADE
CLAREZA
ELE EXPRESSA UMA QUESTÃO **FILOSÓFICA** MAIS AMPLA NA CULTURA DOS QUADRINHOS...
... ENTRE A ALEGRIA DE CONTAR HISTÓRIAS COM UMA FORTE TENDÊNCIA **PESSOAL**, FAZENDO COM QUE ANTIGAS HISTÓRIAS PAREÇAM **NOVAS**, CONDUZINDO OS LEITORES POR UM **PASSEIO EMPOLGANTE** E CELEBRANDO O **VIRTUOSISMO DA TÉCNICA**...
... E A CRENÇA DE QUE AS HISTÓRIAS QUE MAIS **VALE A PENA** CONTAR PODEM SER NARRADAS SEM GRANDES ALARDES E ASSOVIOS; DE QUE OS **PERSONAGENS E ACONTECIMENTOS** DA HISTÓRIA SERÃO RAZÃO SUFICIENTE PARA CONTINUAR LENDO, **DESDE QUE** A APRESENTAÇÃO SEJA **CLARA** E **EFICAZ**.
OS QUADRINHOS JÁ VIRAM GRANDES TALENTOS EM **AMBOS** OS EXTREMOS DA ESCALA. NÃO EXISTE UMA ESCOLHA "CORRETA".
MAS QUALQUER QUE SEJA O LADO PARA O QUAL VOCÊ SE INCLINE...
... OS PRINCÍPIOS DE UMA **NARRATIVA PURA E CLARA** DEVEM SER SEU **PONTO DE PARTIDA**.

A CLAREZA É O CAMINHO QUE CONDUZ À META DA COMPREENSÃO...

- MOMENTO
- ENQUADRAMENTO
- IMAGENS
- PALAVRAS
- FLUXO



NOTAS

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1: ESCREVENDO COM IMAGENS*

PÁGINA 1 — DESCUBRA O QUE VOCÊ QUER

VOU COMEÇAR FAZENDO GRANDES CONJECTURAS AQUI! O TIPO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS QUE DESCREVO NA PÁGINA 1 NÃO É O ÚNICO QUE EXISTE. (NA VERDADE, TRATAREI DAS METAS DIFERENTES DE ALGUNS CARTUNISTAS NO CAPÍTULO SEIS), MAS ACHO QUE A META COM QUE A MAIORIA DE NÓS COMEÇA É ESTA: CONTAR UMA HISTÓRIA QUE ENVOLVA COMPLETAMENTE O LEITOR, EM GERAL PORQUE É ESSE TIPO DE EXPERIÊNCIA, COMO LEITORES, QUE NOS ATRAI PARA OS QUADRINHOS, ANTES DE MAIS NADA.

É PARA CONTAR HISTÓRIAS QUE OS QUADRINHOS EXISTEM, E O DESEJO DE TORNAR TAIS HISTÓRIAS MEMORÁVEIS, COMOVENTES E INEBRIANTES É O QUE CONFERE A ELES SUA FORMA ATUAL, AINDA QUE MUITOS ARTISTAS FRACASSEM NESSA MISSÃO.

É COMO APRENDER SOBRE SEXO. MESMO QUE FAZER BEBÊS SEJA A ÚLTIMA COISA EM SUA MENTE, ENTENDER A SEXUALIDADE HUMANA AINDA COMEÇA COM O SISTEMA REPRODUTIVO.

PÁGINA 2, QUADRINHO 2 — ENSINANDO A MIM MESMO

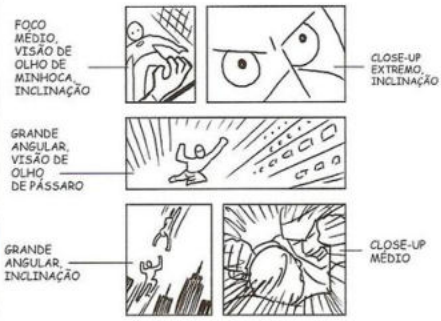
NÃO É PIADA. ESTOU PLANEJANDO UMA GRANDE GRAPHIC NOVEL COMO MEU PRÓXIMO PROJETO DE PORTE, E CRIAR ESTE LIVRO ME AJUDOU A ME PREPARAR PARA ELA. TENHO UM MONTE DE MAUS HÁBITOS A PERDER!

PÁGINA 5, QUADRINHO 1 — SOBRE MEUS EXEMPLOS

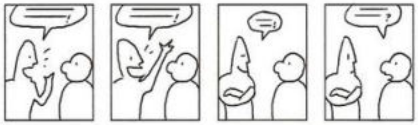
ESTE LIVRO É EM PRETO E BRANCO, E POR ISSO A MAIORIA DOS MEUS EXEMPLOS PROVÉM DE GRAPHIC NOVELS, MANGÁS OU TIRINHAS DE ARTE REPRODUTÍVEL EM TRAÇO PRETO. A MAIORIA DOS WEBCOMICS, DAS REVISTAS DE SUPER-HERÓIS E DOS QUADRINHOS CLÁSSICOS EUROPEUS É COLORIDA E MAIS DIFÍCIL DE REPRODUZIR, E, POR ESSA RAZÃO, VOCÊ NÃO VERÁ MUITAS REPRODUÇÕES DESSAS OBRAS, A MENOS QUE ELAS SEJAM DIRETAMENTE MENCIONADAS. NÃO SE TRATA DE MINHA PREFERÊNCIA PESSOAL: ESTOU APENAS MANTENDO OS EXEMPLOS TÃO NÍTIDOS E LEGÍVEIS QUANTO POSSÍVEL. A MAIORIA DAS IDÉIAS AQUI PRESENTES DEVE APLICAR-SE A TODOS OS TIPOS DE QUADRINHOS. DITO ISSO, SE EU PUDER ESCOLHER UMA HISTÓRIA QUE ADMIRO PARA ILUSTRAR UM ARGUMENTO, PROVAVELMENTE O FAREI.

PÁGINAS 19-25 — ENQUADRAMENTOS E GÊNEROS

A ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO PODE DIFERIR DE UM GÊNERO PARA OUTRO. OS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS TENDEM A CONTER DISTÂNCIAS CONTRASTANTES, MUDANÇAS DE ALTURA E MUITAS DIAGONAIS, PARA FAZER COM QUE AS COISAS PAREÇAM DINÂMICAS (PELO MENOS DESDE QUE KIRBY REINVENTOU O GÊNERO, COISA QUE DISCUTIREMOS NO CAPÍTULO SEIS):



NUMA TIRINHA DIÁRIA, POR OUTRO LADO, O ARTISTA PODE PASSAR MESES SEM JAMAIS MOVER A "CÂMERA", PARA DAR AOS QUADRINHOS UM TOQUE CORRIQUEIRO, PRESSUPONDO QUE EFEITOS DRAMÁTICOS ENCOBRIRIAM O HUMOR:



FOCO MÉDIO FIXO, ÂNGULO FIXO, SEM INCLINAÇÃO

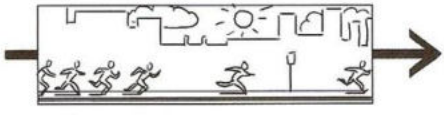
PÁGINA 29 — ESTILOS DE DESENHO E ESTADOS DE ESPÍRITO

PARA UM CAPÍTULO INTEIRO SOBRE COMO OS ESTILOS DE DESENHO PODEM AFETAR O ESTADO DE ESPÍRITO, VEJA *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, CAPÍTULO CINCO, "LINHAS E TRAÇOS".

PÁGINA 36 — O FLUXO E A FORMA DOS QUADRINHOS

O FLUXO PODE SER AFETADO DE VÁRIAS MANEIRAS PELA FORMA DOS QUADRINHOS. SEUS LEITORES SABEM INSTINTIVAMENTE QUE, CONFORME SEUS OLHOS SE MOVEM AO LONGO DE UMA FILEIRA DE QUADRINHOS, ELES ESTÃO AVANÇANDO NO TEMPO. POR ISSO, UMA FILEIRA DE QUADRINHOS ESTREITOS QUE DISTRIBUAM O FLUXO DE LEITURA EM BREVES TRANCOS É ÚTIL PARA SEQÜÊNCIAS RÁPIDAS E MOVIMENTADAS.

ENQUANTO QUADRINHOS MAIS LARGOS PODEM SER USADOS PARA MOMENTOS QUE DEVEM TRANSCORRER MAIS LENTAMENTE.



* WILL EISNER SE AUTODESIGNOU "UM ESCRITOR QUE ESCREVE COM IMAGENS", E EU OUVI ART SPIEGELMAN REFERINDO-SE AOS QUADRINHOS COMO UMA FORMA DE "ESCRITA IMAGÉTICA"; A EXPRESSÃO, PORTANTO, NÃO É MINHA.

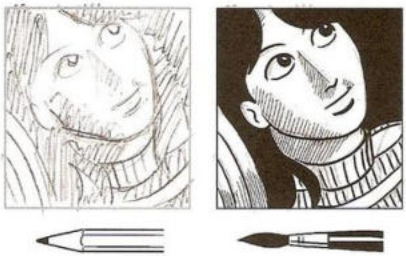
PÁGINA 37 — CATEGORIAS E LIMITAÇÕES

ARTISTAS VÊM DESENHANDO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS MARAVILHOSAS HÁ BEM MAIS DE CEM ANOS, SEM SE PREOCUPAREM COM OS ITENS DAS MINHAS CINCO ESCOLHAS MENCIONADAS, É CLARO. HÁ UMA BOA DOSE DE INSTINTO ENVOLVIDA NA FEITURA DE QUADRINHOS. ESTAS IDÉIAS SE DESTINAM A **SUPLEMENTAR** E **INFORMAR** TAIS INSTINTOS, E NÃO A **SUBSTITUÍ-LOS**.

SE VOCÊ ESTIVER CRIANDO UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS E UM QUADRINHO OU PÁGINA QUALQUER PARECEREM CORRETOS PARA VOCÊ, VÁ EM FRENTE. SÓ PORQUE VOCÊ NÃO PASSOU PRIMEIRO POR ALGUM DOS MEUS GABARITOS DE *NERD*, NÃO SIGNIFICA QUE A IDÉIA SEJA MENOS VÁLIDA.
PORÉM, SE VOCÊ VOLTAR ÀQUELA HISTÓRIA E ALGUMA COISA JÁ NÃO PARECER MUITO CERTA, OU SE ALGUM AMIGO A LER SEM ENTENDÊ-LA, ENTÃO EU POSSO GARANTIR QUE A SOLUÇÃO ESTÁ EM UMA DAS CINCO ESCOLHAS MENCIONADAS. É NESSE MOMENTO QUE VOCÊ PODE TER DE RECONSIDERAR ALGUMAS DAS ESCOLHAS QUE FEZ E PENSAR NAS ALTERNATIVAS.

PÁGINA 38 — ESTÁGIOS DA ARTE

A CRIAÇÃO DA ARTE-FINAL TEM TRADICIONALMENTE INCLUÍDO ALGUM TIPO DE TRAÇADO SUBJACENTE COM LÁPIS CLARO (DURO) E/OU LÁPIS AZUL, PARA ACERTAR OS DETALHES E AS PROPORÇÕES, SEGUIDO PELO DESENHO FINALIZADO A TINTA. NA INDÚSTRIA, AO LONGO DOS ANOS, ESSAS TAREFAS SEPARADAS — COM FREQÜÊNCIA REALIZADAS POR ARTISTAS DISTINTOS — SE TORNARAM CONHECIDAS COMO *PENCILLING* (LAPISAR) E *INKING* (TINTAR).



MUITOS QUADRINISTAS SOLITÁRIOS AINDA DIVIDEM SUA ARTE NESSES ESTÁGIOS DISTINTOS. FAZ SENTIDO TER UMA FORMA NÃO PERMANENTE DE DETERMINAR ONDE FICARÃO AS LINHAS ANTES DE APLICAR TINTA AO PAPEL. TODAVIA, EU RELUTO EM USAR OS TERMOS PORQUE ELES NÃO SE CASAM BEM COM OUTROS TIPOS DE ARTE-FINAL, COMO A PINTURA OU A MÍDIA DIGITAL.

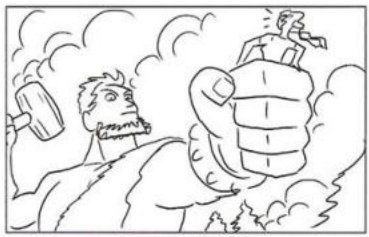
DITO ISSO, A MAIORIA DOS CARTUNISTAS PASSA POR ALGUNS ESTÁGIOS A CAMINHO DA ARTE-FINAL, INCLUINDO:

- UM ESTÁGIO DE LAYOUT RÚSTICO EM QUE DETERMINAM ONDE AS COISAS FICARÃO NA PÁGINA.
- UM ESTÁGIO, COMO O DE LAPISAR, EM QUE DEFINEM AS PROPORÇÕES E DETALHES DOS PERSONAGENS E OBJETOS EM SUA HISTÓRIA.
- UM ESTÁGIO DE ARTE-FINAL EM QUE AS DECISÕES DE REPRESENTAÇÃO TORNAM-SE DEFINITIVAS.

PÁGINA 46 — REFORÇOS DE INTENSIDADE

EMBORA ESSAS TÉCNICAS SEJAM DISCUTIDAS AQUI COMO MEIOS DE ALAVANCAR OS ATRATIVOS SUPERFICIAIS DE UMA OBRA, HÁ TAMBÉM MUITAS UTILIDADES PURAMENTE NARRATIVAS, INCLUINDO:

INDÍCIOS EXTREMOS DE PROFUNDIDADE PARA DAR A ENTENDER O PORTE OU A MASSA EXTREMOS DE UM PERSONAGEM OU OBJETO:

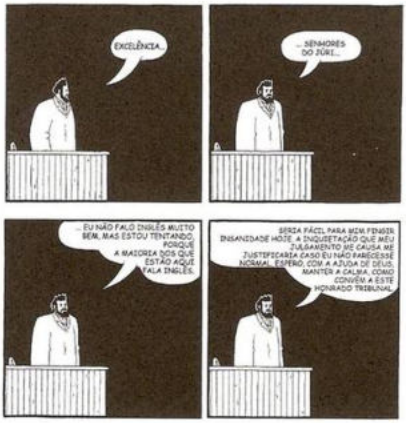


ÂNGULOS INCLINADOS PARA REFLETIR O SENSO DE DESORIENTAÇÃO DE UM PERSONAGEM:

OU HIPER-REPRESENTAÇÃO PARA MOSTRAR DETALHES IMPORTANTES DE UM OBJETO:

PÁGINA 47, QUADRINHO 7 — CLAREZA SEM INTENSIDADE

É DE FATO MUITO INTERESSANTE QUANDO CARTUNISTAS TENTAM REDUZIR A INTENSIDADE A MAIOR PARTE DO TEMPO. *LOUIS RIEL*, DE CHESTER BROWN, UTILIZA POSTURAS ESTÁTICAS DOS PERSONAGENS, MUITO POUCOS CLOSE-UPS E ALGUNS LAYOUTS DELIBERADAMENTE MONÓTONOS, TODAVIA OS EVENTOS DRAMÁTICOS AINDA ENVOLVEM O LEITOR:



FALANDO DE MANEIRA GERAL, A CENA DOS "QUADRINHOS ALTERNATIVOS", CADA VEZ MAIS ASSOCIADA AO MOVIMENTO DA GRAPHIC NOVEL CULTA, NÃO USA SENÃO ESPARSAMENTE OS ACENTOS DINÂMICOS DISCUTIDOS NA PÁGINA 46, CRIANDO ESTADOS DE ESPÍRITO MAIS SIMILARES AOS DE UMA PEÇA DE TEATRO DO QUE DE UM ARRASA-QUARTEIRÃO DE HOLLYWOOD. *LOUIS RIEL*, DE BROWN, É UM EXEMPLO EXTREMO, MAS DÊ UMA OLHADA EM GRAPHIC NOVELS MADURAS, *COMO MAUS*, DE SPIEGELMAN, *JIMMY CORRIGAN*, DE WARE, OU *PERSÉPOLIS*, DE MARJANE, PARA VER EXEMPLOS DOS ÂNGULOS E COMPOSIÇÕES MAIS MODERADOS DESSE GÊNERO.

EXERCÍCIOS OPCIONAIS

NOTA: SE VOCÊ QUISER EXPLORAR MELHOR ALGUNS DESTES TÓPICOS (OU SE FOR PROFESSOR E DESEJAR INCORPORAR ALGUMAS DESTAS IDÉIAS EM SALA DE AULA), INCLUÍ SUGESTÕES DE EXERCÍCIOS NAS SEÇÕES DE NOTAS DOS PRIMEIROS QUATRO CAPÍTULOS. ELES NÃO SÃO NECESSÁRIOS PARA ENTENDER AS IDÉIAS DO LIVRO, MAS VOCÊ PODE ACHÁ-LOS ÚTEIS PARA TER UMA NOÇÃO MAIS PRÁTICA DO PROCESSO DE FEITURA DOS QUADRINHOS.

Nº 1 — ESCOLHA DO MOMENTO (PÁGINAS 11-18)

ESCOLHA UM DE SEUS FILMES FAVORITOS E TENTE DESMEMBRAR A HISTÓRIA EM APENAS DEZESSEIS MOMENTOS-CHAVE, USANDO SOMENTE IMAGENS. CERTIFIQUE-SE DE QUE ELES SEJAM CLAROS E COESOS O BASTANTE PARA QUE UM AMIGO QUE NÃO TENHA VISTO O FILME POSSA DIZER O QUE ESTÁ OCORRENDO, SEM NENHUMA EXPLICAÇÃO ADICIONAL. SE TIVESSE DE REDUZIR PARA APENAS OITO QUADRINHOS, QUAIS DELES VOCÊ ELIMINARIA? QUANTOS QUADRINHOS BASTARIAM PARA MOSTRAR TODOS OS MOMENTOS-CHAVE DA HISTÓRIA?

ACIMA: ARTE DE CHESTER BROWN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

Nº 2 — ESCOLHA DO MOMENTO (PÁGINAS 13-14)

ESCOLHA ALGUMAS DENTRE SUAS HISTÓRIAS FAVORITAS E TENTE ENCONTRAR PELO MENOS UM QUADRINHO QUE PODERIA TER SIDO CORTADO SEM AFETAR A CLAREZA DA HISTÓRIA. CONSIDERE O QUE PODE TER LEVADO O(S) CRIADOR(ES) DA HISTÓRIA A INCLUÍ-LO, ANTES DE MAIS NADA. SERÁ QUE ELE SE DESTINAVA A DESACELERAR A AÇÃO? OU A ENCHER ESPAÇO ANTES DE VIRAR A PÁGINA? ERA GENUINAMENTE INÚTIL OU HAVIA UM PROPÓSITO MAIS SUTIL?

Nº 3 — AS SEIS TRANSIÇÕES (PÁGINAS 15-18)

ESCOLHA UM DESTES TRÊS MINI-ENREDOS E CRIE UMA HISTÓRIA RUDIMENTAR, DE PÁGINA ÚNICA, USANDO APENAS UM DOS TIPOS DE TRANSIÇÃO DAS PÁGINAS 16 E 17:

- A RAINHA MORREU E O REI, EM SEGUIDA, MORREU DE PESAR.
- MENINO CONHECE MENINA. MENINO PERDE MENINA.
- CACHORRO COME CACHORRO, CACHORRO ARROTA, CACHORRO PATINA.

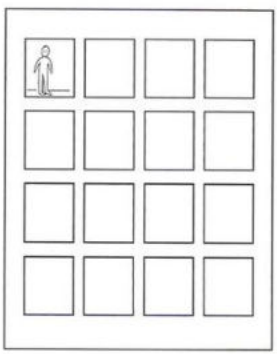
EM SEGUIDA TENTE DESENHAR UMA NOVA PÁGINA DO MESMO ENREDO USANDO UM TIPO DIFERENTE DE TRANSIÇÃO, E VEJA COMO ISSO AFETA O ESTILO NARRATIVO E O ESTADO DE ESPÍRITO DE SUA HISTÓRIA.

Nº 4 — ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO (PÁGINAS 19-25)

COMPRE A ÚLTIMA REVISTA DE SEU ARTISTA FAVORITO. NÃO OLHE O INTERIOR. EM VEZ DISSO, PEÇA A ALGUM AMIGO ENTENDIDO QUE DESENHE AS BORDAS DOS QUADRINHOS DE UMAS POUCAS PÁGINAS E ESCREVA UMA BREVE DESCRIÇÃO DO QUE OCORRE EM CADA QUADRINHO. TENTE ADIVINHAR COMO SEU ARTISTA FAVORITO COMPÔS CADA UM DELES, E DESENHE UMA VERSÃO INACABADA DENTRO DAS BORDAS. DEPOIS, COMPARE-A COM A HISTÓRIA IMPRESSA.

Nº 5 — ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO (PÁGINAS 19-25)

ESBOCE UMA GRADE DE 16 QUADRINHOS EM UMA FOLHA DE PAPEL DATILOGRÁFICO, COM UMA ÚNICA FIGURA EM PÉ NO PRIMEIRO QUADRINHO.



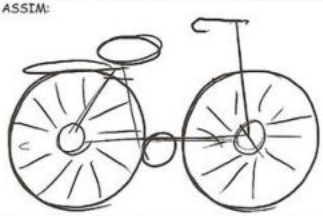
PEÇA A UM AMIGO QUE DECIDA O QUE SEU PERSONAGEM DEVE FAZER NO QUADRINHO DOIS. DESENHE A SUGESTÃO E CONSIDERE SE SERIA NECESSÁRIO MUDAR O ÂNGULO DE VISÃO. SE SEU PERSONAGEM ENCONTRAR UM ELEFANTE, VOCÊ PRECISARÁ RECUAR O FOCO? SE ELE/ELA CORTAR UMA UNHA DO PÉ, VOCÊ PRECISARÁ APROXIMÁ-LO? ALGUMA DAS SUGESTÕES REQUER UMA INCLINAÇÃO OU GIRO DO ÂNGULO DE VISÃO? ALGUMA REQUER UMA MUDANÇA DE ELEVAÇÃO? REPITA ATÉ QUE A PÁGINA ESTEJA CHEIA!

Nº 6 — ESCOLHA DE IMAGENS (PÁGINAS 26-29)

TESTE SUA MEMÓRIA VISUAL. TENTE FAZER DE MEMÓRIA DESENHOS SIMPLES DE CINCO ITENS COMPLEXOS (POR EXEMPLO: UM HIDRANTE, SEU ARRANHA-CÉU FAVORITO, UMA TESOURA, UM TÊNIS, UM CONTROLE DE VIDEOGAME...). ENTÃO VERIFIQUE O OBJETO REAL OU PROCURE FOTOS NA WEB. ESTUDE AS DIFERENÇAS. EM SEGUIDA, DESENHE OS MESMOS ITENS UMA VEZ MAIS DE MEMÓRIA E VEJA SE VOCÊ OS REPRODUZIU MAIS EFETIVAMENTE.

EMBORA DESENHAR DE MEMÓRIA NÃO SEJA TÃO NECESSÁRIO HOJE COMO ERA EM MINHA GERAÇÃO (É POSSÍVEL ENCONTRAR FOTOS DE PRATICAMENTE QUALQUER COISA ON-LINE), ESSA PRÁTICA PODE AJUDAR A ISOLAR OS DETALHES ESTRUTURAIS MAIS IMPORTANTES DOS OBJETOS, E ESTES PODEM ATIVAR A MEMÓRIA DOS LEITORES SEM SOBRECARREGÁ-LOS COM DETALHES DESNECESSÁRIOS.

POR EXEMPLO, SE TIVESSEM DE ESBOÇAR UMA BICICLETA RAPIDAMENTE DE MEMÓRIA, MUITAS PESSOAS PODERIAM FAZER ALGO ASSIM:



MAS COM UMA REFERÊNCIA, O MESMO NÚMERO DE LINHAS PODE REPRODUZIR MELHOR AS FORMAS BÁSICAS DE UMA BICICLETA REAL:

Nº 7 — ESCOLHA DE IMAGENS (PÁGINAS 26-29)

VOCÊ CONSEGUE DESENHAR UMA SALA DESOCUPADA COM DETALHES SUFICIENTES PARA QUE UM AMIGO POSSA DIZER PELO MENOS DEZ COISAS SIGNIFICATIVAS SOBRE O TIPO DE PESSOA QUE MORA LÁ, APENAS OLHANDO SEU DESENHO?

NOTA: VEJA O CAPÍTULO TRÊS PARA EXERCÍCIOS DE ESCOLHA DE PALAVRAS.

Nº 8 — ESCOLHA DO FLUXO (PÁGINAS 32-36)

ENCONTRE ALGUMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS OU GRAPHIC NOVEL COM MUITAS VARIAÇÕES NO FORMATO E TAMANHO DAS MOLDURAS. ESCOLHA PELO MENOS DEZ PÁGINAS E CONSIDERE COMO VOCÊ PODERIA DISTRIBUIR OS MESMOS QUADRINHOS SE PRECISASSE AJUSTÁ-LOS ÀS PÁGINAS DE UM LIVRO COM FORMATO DIFERENTE. HAVERIA NECESSIDADE DE ADICIONAR OU SUBTRAIR QUADRINHOS? DE QUE MODO O NOVO LAYOUT AFETA OS MOMENTOS DE VIRADA DE PÁGINA? VOCÊ PODERIA MANTER UMA ORDEM DE LEITURA FÁCIL DE SEGUIR?

Nº 9 — CLAREZA VERSUS INTENSIDADE (PÁGINAS 45-52)

VOCÊ CONSEGUE ENCONTRAR UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS EM QUE A CLAREZA DE ALGUMAS CENAS PODERIA SER APRIMORADA AO SE REDUZIR A INTENSIDADE DE CERTOS LAYOUTS? PODERIA FAZER UM ESBOÇO DE SUA VERSÃO APRIMORADA? NO OUTRO EXTREMO, VOCÊ PODERIA ENCONTRAR UMA HISTÓRIA QUE TERIA A GANHAR COM A ADIÇÃO DE INTENSIDADE, SEM SACRIFICAR A CLAREZA NO PROCESSO? COMO FARIA ISSO?

Nº 10 — EXERCÍCIOS PARA DESTRAVAR

A. QUANTO COMICS (INVENÇÃO DOS LENDÁRIOS IRMÃOS DEWAN, TED E BRIAN). JUNTE-SE A UM OU MAIS AMIGOS QUADRINISTAS. ARRUME ALGUNS MARCADORES PRETOS E PAPEL EM BRANCO. CADA ARTISTA PASSA UNS POUCOS MINUTOS DESENHANDO UM TÍTULO NO TOPO DE UMA PÁGINA (OS TÍTULOS DEVEM SER COISAS GERAIS, COMO "ESSE É SEU PAI?", "NAMORO ÀS CEGAS", "IGNORE E PASSARÁ", "FECHADO ÀS SEGUNDAS" ETC. EVITE COISAS ESPECÍFICAS DEMAIS, COMO "O PAPA BENTO E O JAMIROQUAI FORAM SALTAR DE PÁRA-QUEDAS NA PENSILVÂNIA". OS ARTISTAS EM SEGUIDA TROCAM AS FOLHAS E DESENHAM UMA HISTÓRIA DE UMA PÁGINA CORRESPONDENDO AO TÍTULO DE ALGUÉM. REPITA ATÉ BATER O SONO.

B. A HISTÓRIA EM 24 HORAS (SURGIDA EM 1990 COMO UM DESAFIO A MEU AMIGO STEVE BISSETTE). DESENHE UMA HISTÓRIA COMPLETA DE 24 PÁGINAS EM UM ÚNICO PERÍODO DE 24 HORAS. SEM ROTEIRO. SEM PREPARAÇÃO. ASSIM QUE COMEÇAR A CONTAGEM NO RELÓGIO, INICIE SEU TRABALHO E NÃO PARE ATÉ HAVER TERMINADO. UMA ÓTIMA TERAPIA DE CHOQUE PARA OS QUE TÊM BLOQUEIO CRIATIVO. MAIS DE MIL ARTISTAS JÁ TENTARAM ATÉ AGORA!

SUGESTÕES: COMECE PELA MANHÃ, APÓS UMA BOA NOITE DE SONO. CUIDE PARA QUE HAJA BASTANTE COMIDA, CAFEÍNA E MÚSICA AO ALCANCE. E, SE NÃO FIZER ISSO EM CASA, SERÁ MELHOR TER UM AMIGO OU PARENTE PARA DAR-LHE CARONA DEPOIS DE TERMINAR.

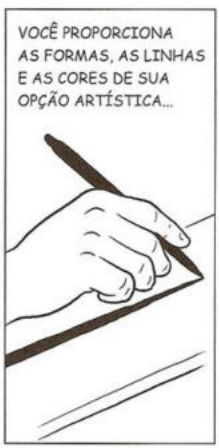
SE QUISER FAZER SUA HISTÓRIA NA COMPANHIA DE OUTROS ARTISTAS MALUCOS, DÊ UMA OLHADA EM 24HOURCOMICS.COM PARA DETALHES SOBRE O DIA DOS QUADRINHOS EM 24 HORAS, UMA CELEBRAÇÃO ANUAL EM QUE EVENTOS GRUPAIS SÃO REALIZADOS EM LOJAS DE QUADRINHOS E EM OUTROS LOCAIS EM DIVERSOS PAÍSES.

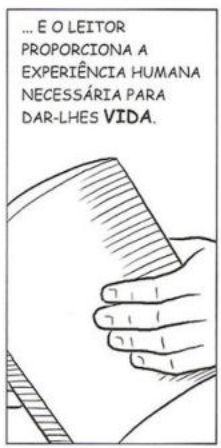
NOTAS ADICIONAIS (INCLUINDO MAIS DETALHES SOBRE O DESAFIO DA HISTÓRIA EM 24 HORAS) PODEM SER ENCONTRADAS EM: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS.

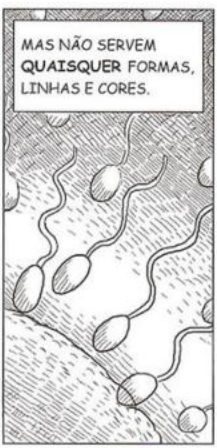
Capítulo Dois

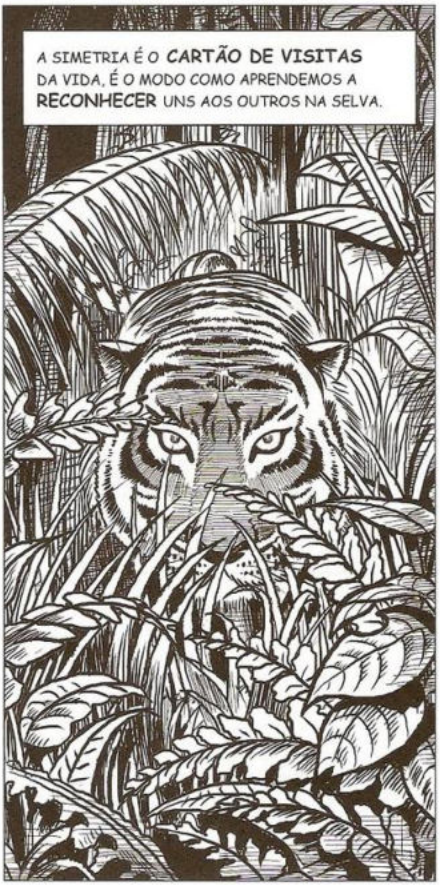
Histórias para Humanos

Design de Personagens, Expressões Faciais e Linguagem Corpórea

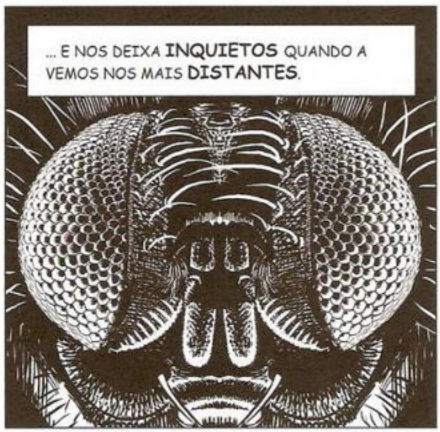







A SIMETRIA É O **CARTÃO DE VISITAS** DA VIDA, É O MODO COMO APRENDEMOS A **RECONHECER** UNS AOS OUTROS NA SELVA.

É AQUELA PARTE DE NÓS MESMOS QUE GERA **AFEIÇÃO** QUANDO A VEMOS EM NOSSOS **PARENTES MAIS PRÓXIMOS**...


... E NOS DEIXA **INQUIETOS** QUANDO A VEMOS NOS MAIS **DISTANTES**.

É O **INGREDIENTE-CHAVE** QUE DIZ "SIM, ESTE É UM ANIMAL COMO EU. É UMA COISA VIVA".

MESMO NOS CASOS EM QUE **NADA** PODERIA ESTAR MAIS **LONGE** DA **VERDADE**.

O TIPO DE SIMETRIA QUE SEUS LEITORES ESTARÃO PROCURANDO É CHAMADO DE SIMETRIA **"BILATERAL"**, EM QUE A ESQUERDA E A DIREITA SÃO IMAGENS

NOSSA LOCOMOÇÃO ESTÁ EM NOSSA **BASE**, E NOSSO MECANISMO DE NAVEGAÇÃO — INCLUINDO DOIS OLHOS PARA A PERCEPÇÃO DE PROFUNDIDADE — ESTÃO NO **TOPO***, PARA PROPORCIONAR UM PONTO DE VISTA MELHOR.

É UM **BOM DESIGN**.

*OU NA FRENTE.

NÃO IMPORTA QUÃO **ABSTRATO** OU **ESTILIZADO SEJA** UM DESENHO, SE ELE EXIBIR ESSE ARRANJO BÁSICO, OS SERES HUMANOS VERÃO **A SI MESMOS** NOS TRAÇOS.

NA VERDADE, MESMO QUANDO UM CONJUNTO DE LINHAS É TÃO ECONÔMICO QUE PODERIA REPRESENTAR COM IGUAL FACILIDADE UM MACACO, UM URSO OU UM PEIXE, AS PESSOAS AINDA VERÃO UM **SER HUMANO** SE PUDEREM.

HUMANOS **ADORAM** HUMANOS! NÃO CONSEGUEM SE FARTAR DE SI MESMOS. ANSEIAM PELA **COMPANHIA** DE HUMANOS, VALORIZAM AS **OPINIÕES** DE HUMANOS...

... E ADORAM OUVIR **HISTÓRIAS SOBRE HUMANOS!**

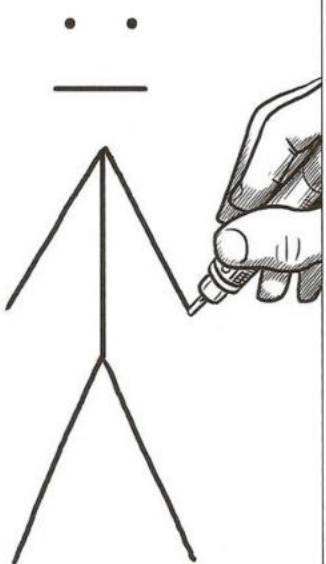
NA VERDADE, ADORAM A TAL PONTO ESSAS HISTÓRIAS QUE CRIARÃO UMA A PARTIR DO MÍNIMO INDÍCIO.

MESMO O RABISCO MAIS SOLTO SUGERIRÁ UMA FIGURA...

... UMA EMOÇÃO...

... OU UM GESTO.

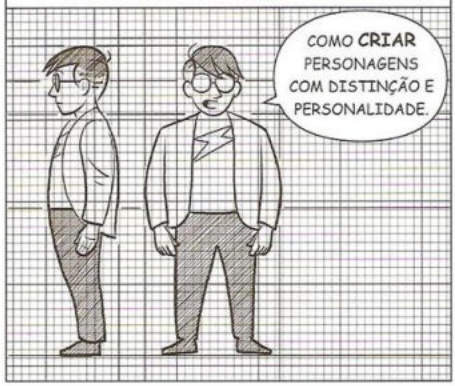
EM SUMA, **CRIAR** UM SER HUMANO NA MENTE DO LEITOR É **FÁCIL**.
SÃO NECESSÁRIAS UMAS POUCAS LINHAS, E SEUS LEITORES FARÃO O RESTO.



MAS SE VOCÊ QUISER QUE ELES VEJAM UMA PESSOA **ESPECÍFICA**, COM UMA APARÊNCIA ESPECÍFICA E **SONHOS** E **ESPERANÇAS** ESPECÍFICOS, ENTÃO VAI PRECISAR DE ALGUNS **PASSOS EXTRAS**.

NESTE CAPÍTULO, FALAREI DE **TRÊS** PASSOS QUE VOCÊ PODE ADOTAR PARA TRAZER SEUS DESENHOS À VIDA COMO **SERES HUMANOS VÍVIDOS E CRÍVEIS**.

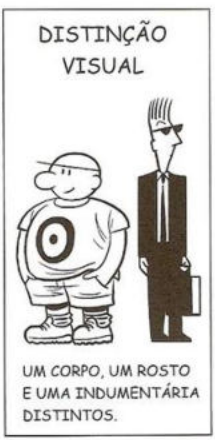
1. DESIGN DO PERSONAGEM

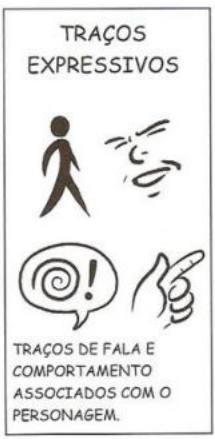


2. EXPRESSÕES FACIAIS

3. LINGUAGEM CORPÓREA

I. DESIGN DO PERSONAGEM





CRIAR UMA **VIDA INTERIOR** CONVINCENTE PARA SEUS PERSONAGENS PODE SER O ASPECTO MAIS IMPORTANTE, E MENOS **COMPREENDIDO**, DA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS.

OS INICIANTES SABEM QUE CADA PERSONAGEM PRECISA DE UMA **"PERSONALIDADE"**...

QUEM É ESTE NA GELADEIRA, QUERIDA?

É O **MESQUINHÃO!**

... MAS ISSO SIGNIFICA COM FREQÜÊNCIA UMA LISTA DE TRAÇOS COMPORTAMENTAIS SEM UMA **ORIGEM** OU **PROPÓSITO DEFINIDO**.

AO NOS APROFUNDARMOS NA MENTE DOS PERSONAGENS, PODEMOS PROCURAR AQUELES FATORES QUE LHES DÃO UMA **RAZÃO** PARA TUDO O QUE FAZEM E DIZEM...

... E NOS AJUDEM A **PREVER** O QUE FARÃO EM QUALQUER SITUAÇÃO ESPECÍFICA...

Alguém disse Sorvete?

... A TAL PONTO QUE ELES VIRTUALMENTE **ESCREVEM A SI MESMOS.**

UM BOM PONTO DE PARTIDA É A **HISTÓRIA DE VIDA** DE SEUS PERSONAGENS.

ONDE ELES FORAM **CRIADOS**? QUE TIPO DE **PAIS** TIVERAM? QUAL A **MELHOR** COISA QUE ACONTECEU A ELES? E A **PIOR**?

QUEM ERAM OS **HERÓIS** DELES? QUAIS FORAM SEUS **DILEMAS**? TODAS ESSAS COISAS, E OUTRAS, PODEM AJUDAR A MOLDAR QUEM ELES SÃO.

CONSIDERE SUA **PRÓPRIA** HISTÓRIA E COMO ELA MOLDOU **VOCÊ**.

ENCONTRAR UM **TERRENO COMUM** ENTRE AS EXPERIÊNCIAS DE SEUS PERSONAGENS E AS DO LEITOR PODE AJUDAR A **CONECTÁ-LOS** EMOCIONALMENTE...

... ENQUANTO AS **DIFERENÇAS** EM EXPERIÊNCIA DE VIDA ENTRE UM PERSONAGEM E OUTRO PODEM DAR ORIGEM A MUITAS HISTÓRIAS.

UM PERSONAGEM CRIADO NA **POBREZA**, POR EXEMPLO, PODE TER DIFICULDADES EM SE RELACIONAR COM UMA **HERDEIRA** VICIADA EM COMPRAS.

STYLE

O FILHO DE UM **PASTOR** FUNDAMENTALISTA PODE TER PROBLEMAS NUM ROMANCE COM A FILHA DE UM **ANTROPÓLOGO**.

FUNDAMENTALISMO

A ORIGEM DAS ESPÉCIES

UM ATLETA QUE ESTEVE NO LADO **VITORIOSO** A VIDA TODA PODE ENCARAR UMA COMPETIÇÃO DIFERENTEMENTE DE OUTRO QUE LUTA PARA SUPERAR UMA VIDA CHEIA DE **DERROTAS**.

ESSAS HISTÓRIAS DE VIDA — OU "HISTÓRIAS DE FUNDO" — NÃO PRECISAM SER MUITO ELABORADAS, ESPECIALMENTE NO CASO DE PERSONAGENS SECUNDÁRIOS.

NA VERDADE, OBCECAR-SE **DEMAIS** COM TAIS DETALHES É UM CLÁSSICO ERRO DE PRINCIPIANTE.

MAS ESTEJA ATENTO A FATORES QUE COLOREM A **PERSPECTIVA** QUOTIDIANA DE SEUS PERSONAGENS, QUE APRIMORAM OU ATRAPALHAM SUA COMPREENSÃO DOS **OUTROS** E INFLUENCIAM SUAS **AÇÕES**.

$$

¢

EM OUTRAS PALAVRAS, CONCENTRE-SE NOS DETALHES QUE MOLDAM QUEM ELES SÃO **HOJE**.

QUADRINHOS DOIS, TRÊS, QUATRO E SEIS: ARTE DE STEVE DITKO (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

NA ESCOLA, NÓS APRENDEMOS QUE HISTÓRIAS DEPENDEM DE "CONFLITOS" E QUE ALGUNS CONFLITOS SÃO INTERNOS, ENQUANTO OUTROS SÃO EXTERNOS.
CONFLITO É "BRIGA", NÃO É?
Conflitos
BEM...

RASTREIE-OS ATÉ A FONTE, PORÉM QUASE TODOS OS CONFLITOS SERÃO INTERNOS...

... PORQUE TODOS COMEÇAM COM ALGUÉM, EM ALGUM LUGAR, QUERENDO ALGUMA COISA.

PODEMOS ACRESCENTAR TUDO O QUE QUISERMOS À PERSONALIDADE DE UM PERSONAGEM — FAZÊ-LO TERNO OU ESPIRITUOSO OU SENTIMENTAL OU NEURÓTICO...

... MAS É SÓ QUANDO ELES COMEÇAM A QUERER ALGUMA COISA QUE ESSES TRAÇOS SÃO POSTOS EM MOVIMENTO E RECEBEM UM PROPÓSITO.

TODO MUNDO É UM HERÓI NA PRÓPRIA MENTE.

PERSONAGENS PLENAMENTE REALIZADOS NÃO SE VÊEM, DE MODO ALGUM, COMO PARTE DE SUA HISTÓRIA.
O QUE QUER QUE VOCÊ ATRIBUA A ELES É APENAS UMA PARTE DA HISTÓRIA DELES...

... E O MODO COMO ISSO OS AFETA É A MEDIDA PRIMÁRIA QUE ELES TÊM DA IMPORTÂNCIA DE CADA MOMENTO.

A MAIORIA DOS ESCRITORES PÕE UM POUCO DE **SI MESMOS** EM TODO PERSONAGEM, O QUE PODE CONFERIR **CALOR** E **CREDIBILIDADE** A UMA HISTÓRIA, MAS TAMBÉM PODE ENFRAQUECER A VARIEDADE DE UM ELENCO SE LEVADO LONGE DEMAIS.

PORÉM, UMA MANEIRA DE INTENSIFICAR ESSA VARIEDADE É BASEAR CADA MEMBRO DO ELENCO EM UMA **IDÉIA UNIFICADORA** DIFERENTE.

FOI O QUE FIZ NO INÍCIO DOS ANOS 80, QUANDO MODELEI PARCIALMENTE OS QUATRO PRINCIPAIS PERSONAGENS DE MINHA PRIMEIRA SÉRIE DE QUADRINHOS, *ZOT!*, NOS QUATRO TIPOS DE PENSAMENTO HUMANO PROPOSTOS POR CARL JUNG.

ZOT INTUIÇÃO

JENNY SENTIMENTO

PEABODY INTELECTO

BUTCH SENSAÇÃO

SOA ESTRANHO, EU SEI, MAS GRAÇAS A ISSO EU CONSEGUIA PREVER COMO CADA PERSONAGEM **REAGIRIA** EM QUALQUER SITUAÇÃO.

EI, RAPAZES! QUEREM ARREBENTAR COM OS OSCARS?

CLARO, POR QUE NÃO?

ISSO SERIA A COISA CERTA A FAZER?

CHANCES DE SUCESSO: 37%.

QUE FOME!

ARQUÉTIPOS DOS MITOS E DAS LENDAS, COMO O "VELHO SÁBIO", O "HERÓI" OU O "TRAPACEIRO" TAMBÉM PODEM SER USADOS PARA PROPORCIONAR UMA VARIEDADE DE DESEJOS E VISÕES DE MUNDO...

HÁ ALGO QUE VOCÊ QUEIRA **ME CONTAR,** HARRY?

O ANEL DEVE SER **DESTRUÍDO!**

USE A **FORÇA,** LUKE

O CLUBE DO "VELHO SÁBIO"

... AO MESMO TEMPO QUE EXPLORA VALORES UNIVERSAIS QUE TRANSCENDEM TODO GÊNERO OU CULTURA.

PODERIA ME DAR UM *AUTÓGRAFO?*

TIRA A MÃO DA CAPA!

SERES HUMANOS SÃO **CRIATURAS COMPLICADAS** COM UM GRANDE NÚMERO DE VARIAÇÕES SUTIS.

CAPTAR ESSA SUTILEZA É UM DESAFIO QUE MUITOS CARTUNISTAS MODERNOS ESTÃO TENTANDO SUPERAR, ESPECIALMENTE NO MOVIMENTO DA **GRAPHIC NOVEL**.

A DEPENDÊNCIA DE UM **TEMA ÚNICO** PARA A VIDA INTERIOR DE UM PERSONAGEM TALVEZ PAREÇA IR **AO ENCONTRO** DESSA AMBIÇÃO...

... E PODE IR **MESMO**, SE O USO DE TAIS TEMAS SÓ PRODUZIR PERSONAGENS ATOLADOS EM **CLICHÊS E ESTEREÓTIPOS**...

... MAS MESMO PERSONAGENS CONCEBIDOS SUPERFICIALMENTE PODEM EVOCAR ASPECTOS MAIS **SUTIS** DA CONDIÇÃO HUMANA, POR MEIO DE SUAS **INTERAÇÕES** UNS COM OS OUTROS.

A IDÉIA NÃO É DE MODO ALGUM **SIMPLIFICAR** UM PERSONAGEM, E SIM GARANTIR, POR ALGUM MEIO, QUE SEU ELENCO REPRESENTE UM **PLENO ESPECTRO** DE ATITUDES QUANTO À VIDA...

... PORQUE **SEM** ESSA VARIAÇÃO, SEUS PERSONAGENS NÃO TERÃO MUITO DE QUE FALAR.

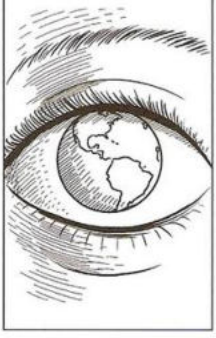
UMA DAS RAZÕES PARA QUE TODOS ADOREMOS HISTÓRIAS É O FATO DE QUE ELAS APRESENTAM SUGESTÕES PARA O SENTIDO E O PROPÓSITO DA VIDA.

AO APRESENTAR PERSONAGENS COM FILOSOFIAS DE VIDA **CONCORRENTES**, VOCÊ PODE OFERECER UM RETRATO TRIANGULADO E MAIS COMPLETO DO MUNDO EM QUE SEUS PERSONAGENS VIVEM.

E, POR MAIS QUE LHES OFEREÇA BELOS DESENHOS E JOGOS DE PALAVRAS, É DESSE **RETRATO DO MUNDO** QUE SEUS LEITORES MAIS SE LEMBRARÃO.

QUADRINHO QUATRO: ARTE DE WALT KELLY (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

CLARO, OS QUADRINHOS SÃO UM **MEIO VISUAL**...



... POR ISSO, A VARIEDADE **INTERNA** DOS TIPOS DE PERSONAGENS PRECISARÁ CORRESPONDER A UMA VARIEDADE **EXTERNA** DE **DESIGNS VISUAIS**.

A **VARIEDADE** E A **DISTINÇÃO** NO DESIGN DE PERSONAGENS SÃO IMPORTANTES POR ALGUMAS RAZÕES.

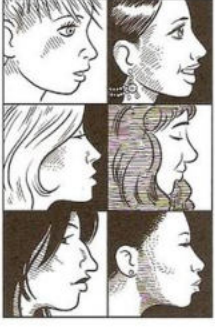
EM UM NÍVEL PURAMENTE PRÁTICO, ELAS AJUDAM O LEITOR A PERCEBER **QUEM É QUEM**. UM PUNHADO DE PERSONAGENS COM A MESMA CARA PODE CAUSAR CONFUSÃO.

E MESMO QUE DETALHES COMO **CABELOS** E **ROUPAS** SEJAM INCLUÍDOS PARA DISTINGUI-LOS, O EXCESSO DE SIMILARIDADE NA APARÊNCIA BÁSICA DOS PERSONAGENS PODE RESULTAR EM UM VISUAL AGUADO DE **LINHA DE PRODUÇÃO**.

HÁ QUEM SE ESFORCE POR TORNAR TODOS OS SEUS PERSONAGENS **BONITOS**, E COM ISSO LANÇA MÃO DO MESMO **CORPO** E **ROSTO IDEAL** REPETIDAMENTE.

MAS A BELEZA É MAIS EFICIENTE QUANDO TEM UMA BASE DE **COMPARAÇÃO**...

... E HÁ MUITOS **TIPOS** DE BELEZA À SUA ESCOLHA.



QUADRINHO SETE: ARTE DE RUMIKO TAKAHASHI (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

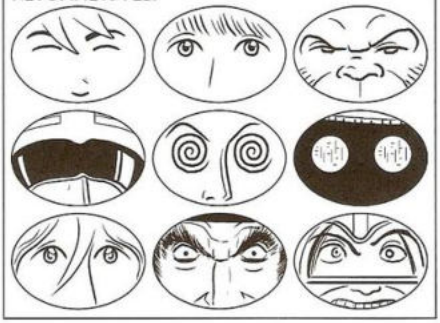
DIFERENÇAS MAIS PROFUNDAS NOS TIPOS DE ROSTO E CORPO AJUDAM OS LEITORES A MEMORIZAR SEU ELENCO E LHES PROPORCIONA UM **LEMBRETE VISUAL ÚNICO** DAS DIFERENTES **PERSONALIDADES** DOS PERSONAGENS.

OS ESTILOS DE **CARTUM** ADMITEM VARIAÇÕES MAIS DRAMÁTICAS NOS TIPOS FÍSICOS, POR ISSO TAIS DIFERENÇAS EXTREMAS TÊM SIDO TRADICIONALMENTE ASSOCIADAS COM TÍTULOS PARA **TODAS AS IDADES**.

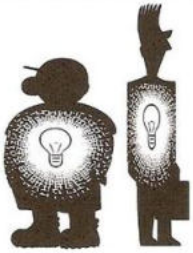
MAS EM ALGUMAS CULTURAS, HISTÓRIAS **DRAMÁTICAS** TAMBÉM TIRARAM PROVEITO DELAS...

... E ATÉ MESMO FIGURAS COM PROPORÇÕES **REALÍSTICAS** PODEM APRESENTAR VARIAÇÕES EVIDENTES DE **FORMA**, **TAMANHO** E OUTRAS CARACTERÍSTICAS.

PRESTE ESPECIAL ATENÇÃO NOS **OLHOS**. EU DESCOBRI, AO TRABALHAR EM *ZOT!*, QUE PODIA DESTACAR AS QUALIDADES EXCLUSIVAS DOS PERSONAGENS DANDO-LHES UM PAR DE OLHOS **ÚNICO** E **FACILMENTE RECONHECÍVEL**.

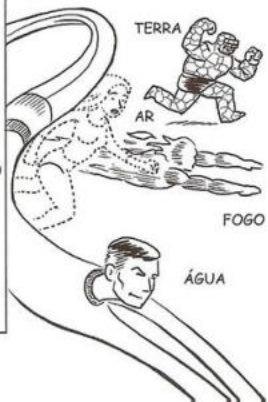


COMO NO CASO DOS IMPULSOS INTERNOS, POR VEZES A APARÊNCIA EXTERNA DE UM PERSONAGEM PODE SER CONSTRUÍDA EM TORNO DE UMA **IDÉIA ÚNICA**.



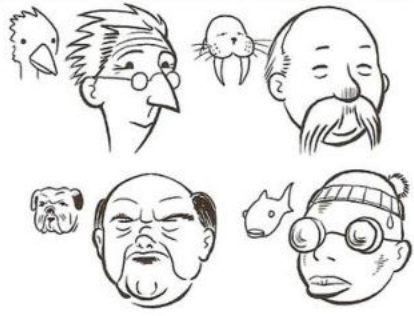
TAL "MOLDE" TEMÁTICO PODE SER RECONHECIDO ABERTAMENTE, COMO NA SÉRIE ***SANDMAN***, DE NEIL GAIMAN...

... OU SOB A SUPERFÍCIE, COMO NO ***QUARTETO FANTÁSTICO*** DE KIRBY.

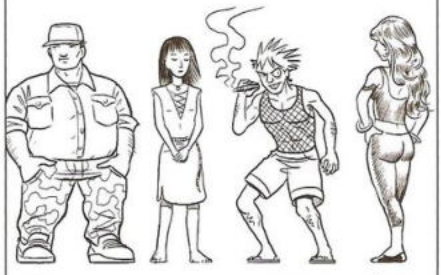


QUADRINHOS DE UM A TRÊS: ARTE DE UDERZO, YASUITI OSIMA E JAIME HERNANDEZ (VEJA CRÉDITOS DE ARTE E COPYRIGHT, PÁGINA 258).

EISNER SUGERE QUE USEMOS **ANIMAIS*** COMO BASE PARA OS PERSONAGENS, EM PARTE PARA EXPLORAR AS REAÇÕES PRIMORDIAIS DOS LEITORES. E FELIZMENTE HÁ POR AÍ UMA PORÇÃO DE ANIMAIS À NOSSA ESCOLHA.



QUALQUER COISA SERVE. MESMO QUE UM CONJUNTO DE TEMAS JÁ TENHA SIDO USADO, SEMPRE É POSSÍVEL REAPROVEITÁ-LO — DESDE QUE SUA ABORDAGEM SEJA **NOVA**.

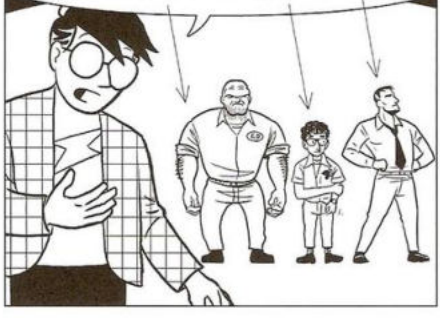


USE SUA **IMAGINAÇÃO** E VOCÊ PROVAVELMENTE TOPARÁ COM **MUITOS** DESSES GRUPOS TEMÁTICOS PARA USAR.

ALGUMAS SUGESTÕES:

- AS QUATRO ESTAÇÕES
- PEÇAS DE XADREZ
- OS CINCO SENTIDOS
- FIGURAS MITOLÓGICAS
- PAÍSES/ESTADOS
- ERAS CULTURAIS
- OS PLANETAS
- FIGURAS HISTÓRICAS
- ÁRVORES/PLANTAS
- BRINQUEDOS
- CARTAS DO TARÔ
- OS SETE PECADOS CAPITAIS
- CANÇÕES
- FERRAMENTAS
- SIGNOS ASTROLÓGICOS

VOCÊ PODE ATÉ QUERER EXPLORAR ALGUNS DOS VÁRIOS **ESTEREÓTIPOS** FÍSICOS QUE OS CARTUNISTAS USARAM AO LONGO DOS ANOS; O **ROSTO** E O **TIPO FÍSICO** QUE PODEM CARACTERIZAR UM PERSONAGEM COMO **"HERÓICO"**, **"BRUTO"** OU **"NERD"** ETC.



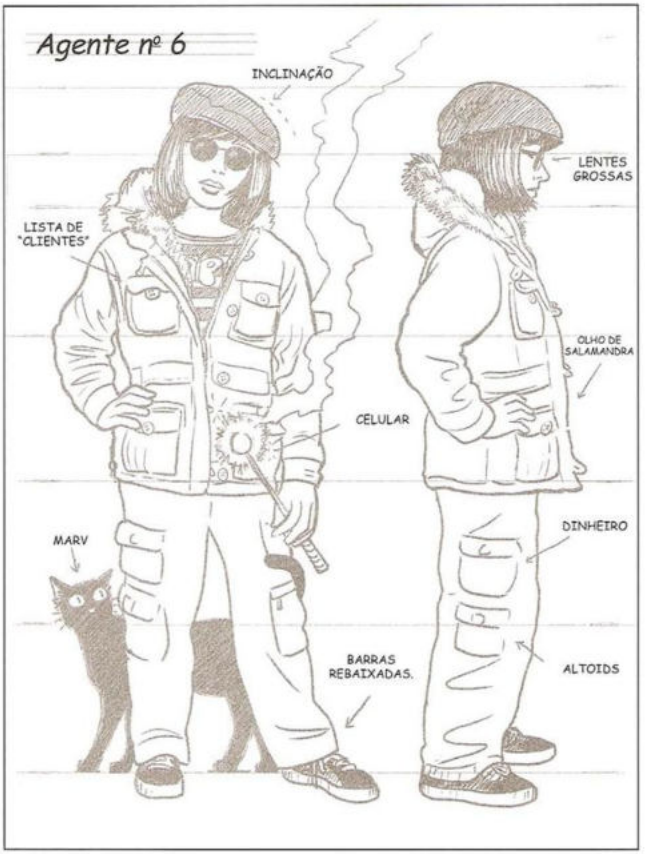
E ELES TÊM A VANTAGEM DE SER INSTANTANEAMENTE RECONHECÍVEIS E DE SE CONFORMAR ÀS **EXPECTATIVAS DO LEITOR**.

CLARO, VOCÊ TAMBÉM PODE **CONTRADIZER** ESSES PRESSUPOSTOS, CAUSANDO SURPRESA EM SEUS LEITORES E REFUTANDO ALGUNS ESTEREÓTIPOS DA **VIDA REAL** NO PROCESSO!

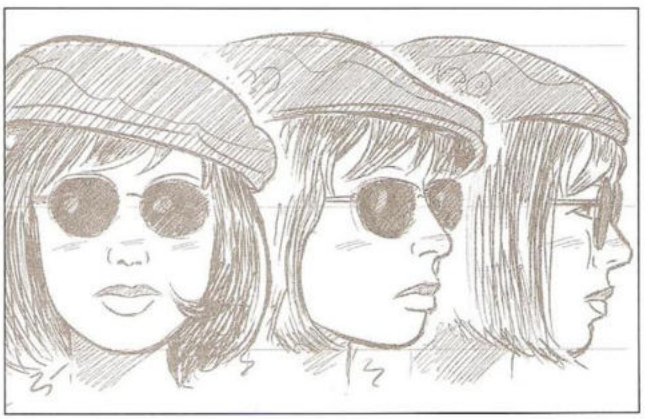
* NO LIVRO *GRAPHIC STORYTELLING* (VEJA BIBLIOGRAFIA).

ASSIM QUE HOUVER DECIDIDO O **DESIGN** BÁSICO DE SEU PERSONAGEM, VOCÊ PODE QUERER FIXÁ-LO EM UMA **"FICHA-MODELO"**.

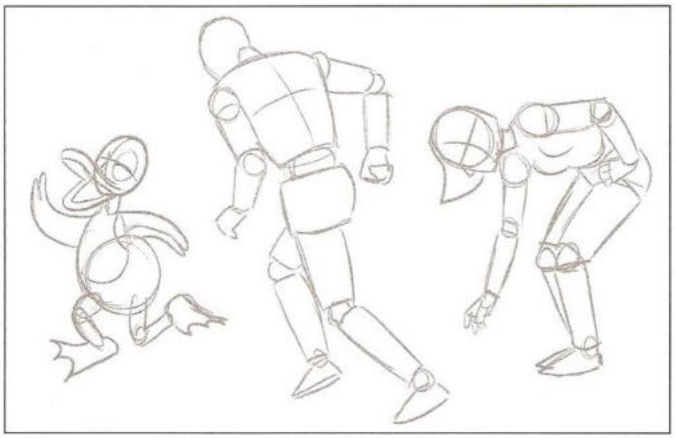
TRATA-SE DE UMA SÉRIE DE DESENHOS DE SEU PERSONAGEM EM VÁRIOS ÂNGULOS – UMA ESPÉCIE DE **PLANTA ARQUITETÔNICA** QUE VOCÊ PODE CONSULTAR QUANDO ESTIVER DESENHANDO.



UMA BOA FICHA-MODELO GERALMENTE INCLUIRÁ TANTO A **FIGURA INTEIRA** COMO **CLOSE-UPS** FACIAIS...

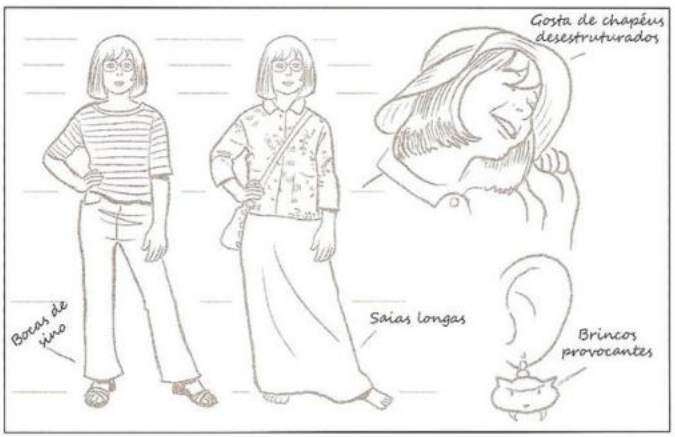


... ALÉM DE NOTAS SOBRE COMO O CORPO É CONSTRUÍDO, TANTO SOB AS ROUPAS COMO SOB A PELE...



... DETALHES DOS TRAJES, SE HOUVER ALGUM...

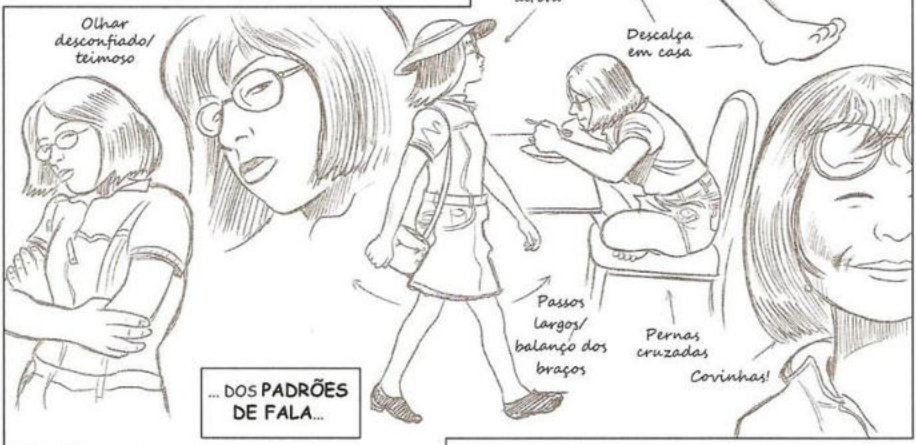
... OU OS DIFERENTES ESTILOS DE ROUPAS QUE SEU PERSONAGEM GOSTA DE USAR.



É ENTÃO QUE VOCÊ PODE COMEÇAR A PLANEJAR QUE TIPO DE **TRAÇOS EXPRESSIVOS** GOSTARIA QUE CADA PERSONAGEM TIVESSE.

TRATA-SE DAS VÁRIAS TENDÊNCIAS DA **LINGUAGEM CORPÓREA**...

... DAS **EXPRESSÕES FACIAIS**...

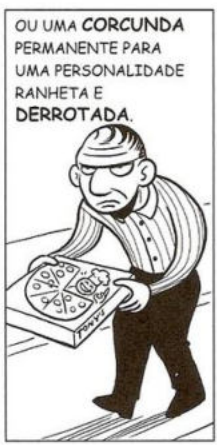


... DOS **PADRÕES DE FALA**...

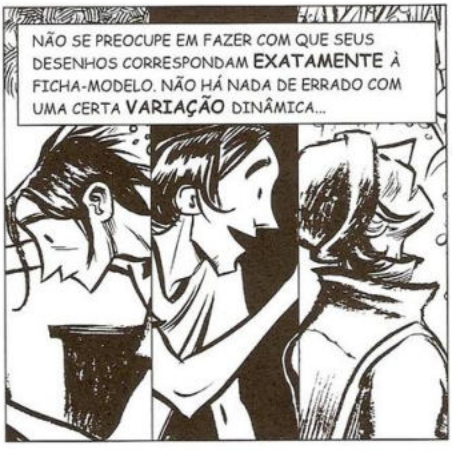
... E OUTROS TOQUES PESSOAIS.

É AQUI QUE VOCÊ COMEÇA A MAPEAR O **TERRITÓRIO EMOCIONAL** EM QUE CADA PERSONAGEM OPERA...

... E PROCURE AQUELAS DUAS OU TRÊS **EXPRESSÕES** OU **POSES-CHAVE** QUE SÃO EXCLUSIVAS DE CADA PERSONAGEM.

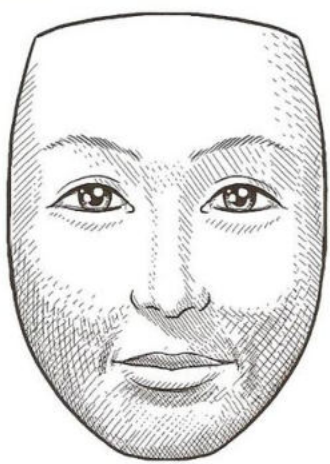


ESSES SÃO OS TRÊS COMPONENTES DE UM **DESIGN DE PERSONAGEM** BEM-SUCEDIDO.
VIDA INTERIOR
DISTINÇÃO VISUAL
TRAÇOS EXPRESSIVOS
ELES APRESENTAM **DIFERENTES DESAFIOS**, MAS TODOS COMPARTILHAM UMA **ESTRATÉGIA COMUM**:
GARANTIR QUE CADA PERSONAGEM TENHA UM **TERRITÓRIO MENTAL, VISUAL** E **COMPORTAMENTAL** TODO SEU, DESTACANDO AS DIFERENÇAS **ENTRE** OS PERSONAGENS...
... E UNIFICANDO O VISUAL E OS SENTIMENTOS **DENTRO** DE CADA UM.
COMO **PLANETAS**, APARTADOS EM SUAS ÓRBITAS DISTINTAS, MAS UNIDOS PELA GRAVIDADE.
O LEITOR CONHECERÁ SEUS PERSONAGENS AO LONGO DE CENTENAS OU MESMO DE MILHARES DE QUADRINHOS, POR MEIO DE PEQUENOS FRAGMENTOS DE **FALA, IMAGEM** E **AÇÃO**...
... O QUE PODE CONFLUIR EM UMA ÚNICA ILUSÃO CONTÍNUA DE **VIDA HUMANA**...
... **DESDE** QUE ESSES FRAGMENTOS CUMPRAM SUA FUNÇÃO COM **CONSISTÊNCIA** E **EFICÁCIA** DO INÍCIO ATÉ O FIM.



QUADRINHO DOIS: ARTE DE CRAIG THOMPSON (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

2. EXPRESSÕES FACIAIS



EXPRESSÕES NÃO SÃO ALGO QUE POSSAMOS **OMITIR** FACILMENTE, COMO AS PALAVRAS.

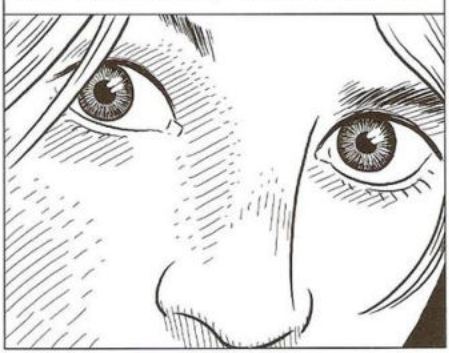
ELAS SÃO UMA FORMA COMPULSIVA DE **COMUNICAÇÃO VISUAL** QUE TODOS NÓS USAMOS.

TODOS SABEMOS COMO **"LÊ-LAS"** E **"ESCREVÊ-LAS"** COM NOSSOS ROSTOS...

... MAS POUCOS DE NÓS CONSEGUEM **REPRODUZI-LAS** CONSCIENTEMENTE EM **DESENHOS** COM O MESMO ESTILO E GRAÇA...

QUASE TODAS AS HISTÓRIAS PODEM SER AVALIADAS SEGUNDO SUA HABILIDADE PARA **PROVOCAR EMOÇÕES** NO LEITOR, AINDA QUE AS EMOÇÕES NÃO SEJAM SEU OBJETIVO PRIMÁRIO...

... E NÃO HÁ CAMINHO MAIS FORTE PARA AS EMOÇÕES DE SEUS LEITORES DO QUE AS EMOÇÕES DOS **PERSONAGENS** QUE VOCÊ CRIA **PARA** ELES.

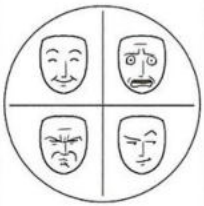


E UMA VEZ QUE QUATRO SENTIDOS, ESPECIALMENTE O **SOM**, ESTÃO INACESSÍVEIS PARA VOCÊ...

... VOCÊ PRECISARÁ EXTRAIR O MÁXIMO DAQUELE QUE VOCÊ **TEM**.

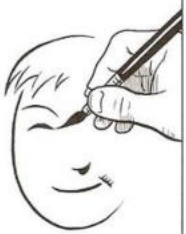
FAZER USO DE **EXPRESSÕES FACIAIS** NOS **QUADRINHOS** EXIGE QUE VOCÊ ABORDE **QUATRO PROBLEMAS**:

OS DIFERENTES **TIPOS** DE EXPRESSÃO FACIAL E DE ONDE ELAS SE ORIGINAM.



COMO ESSAS EXPRESSÕES SÃO FORMADAS PELOS **MÚSCULOS** DO ROSTO.

AS VÁRIAS ESTRATÉGIAS PARA **REPRESENTAR** ESSAS EXPRESSÕES **GRAFICAMENTE**.



COMO EXPRESSÕES FACIAIS FUNCIONAM EM **SEQÜÊNCIAS** QUADRINÍSTICAS.

O ROSTO HUMANO PODE ASSUMIR UMA VARIEDADE DE FORMAS AO LONGO DE UM DIA.

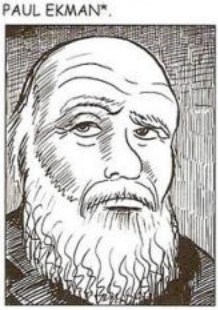
ALGUMAS INDICAM **ESTADOS FÍSICOS**, COMO DOR OU EXAUSTÃO.

ALGUMAS SE DESTINAM A COMUNICAR-SE **DIRETAMENTE** COM OS OUTROS.

MAS A PARTE BRAVA NO PODER DO ROSTO DE NOS COMOVER ESTÁ EM SUA HABILIDADE PARA TRANSMITIR **EMOÇÕES HUMANAS BÁSICAS**.

OS RESULTADOS DESSE PROCESSO PODEM SER VARIADOS E COMPLEXOS, MAS EM SUA FONTE ESTÃO UNS POUCOS **BLOCOS DE CONSTRUÇÃO**.

EM 1872, DARWIN ESCREVEU QUE ALGUMAS EXPRESSÕES PODERIAM SER **UNIVERSAIS**. VISÃO COMPARTILHADA POR MODERNOS ESPECIALISTAS EM EXPRESSÕES, COMO PAUL EKMAN*.

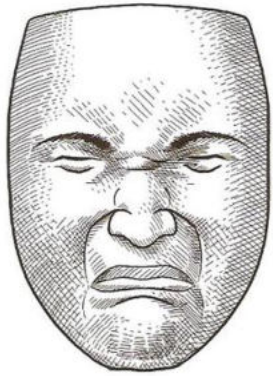


ESSAS SÃO AS **EMOÇÕES BÁSICAS** QUE **TODOS** OS SERES HUMANOS EXIBEM, A DESPEITO DE **CULTURA**, **IDIOMA** OU **IDADE** — UM PEQUENO PUNHADO DE EXPRESSÕES "PURAS" A PARTIR DAS QUAIS AS OUTRAS DERIVAM.

SEIS, PARA SER EXATO.

* VEJA BIBLIOGRAFIA.

RAIVA

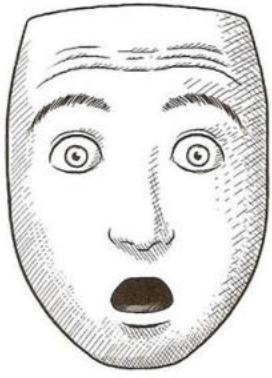


NOJO

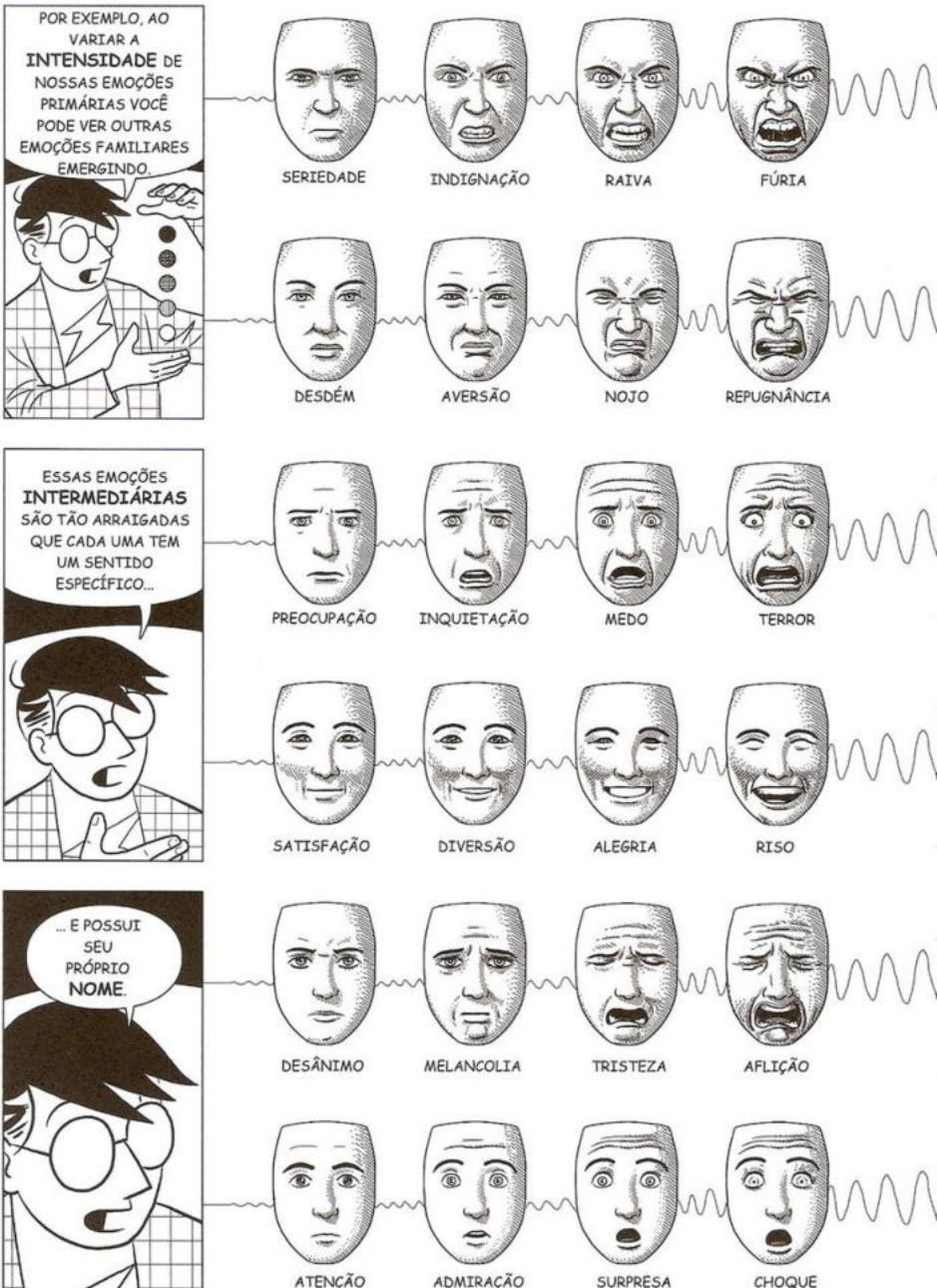
MEDO

ALEGRIA

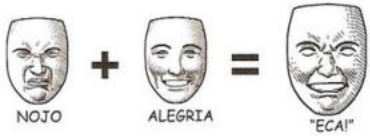
TRISTEZA



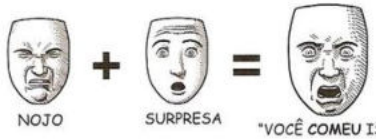
SURPRESA

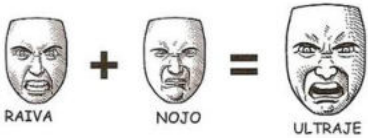

POR EXEMPLO, AO VARIAR A INTENSIDADE DE NOSSAS EMOÇÕES PRIMÁRIAS VOCÊ PODE VER OUTRAS EMOÇÕES FAMILIARES EMERGINDO.
SERIEDADE
INDIGNAÇÃO
RAIVA
FÚRIA
DESDÉM
AVERSÃO
NOJO
REPUGNÂNCIA
ESSAS EMOÇÕES INTERMEDIÁRIAS SÃO TÃO ARRAIGADAS QUE CADA UMA TEM UM SENTIDO ESPECÍFICO...
PREOCUPAÇÃO
INQUIETAÇÃO
MEDO
TERROR
SATISFAÇÃO
DIVERSÃO
ALEGRIA
RISO
... E POSSUI SEU PRÓPRIO NOME.
DESÂNIMO
MELANCOLIA
TRISTEZA
AFLIÇÃO
ATENÇÃO
ADMIRAÇÃO
SURPRESA
CHOQUE

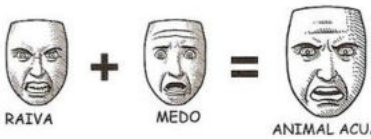
AO MISTURAR DUAS DE NOSSAS EMOÇÕES PRIMÁRIAS, PODEMOS PRODUZIR UMA TERCEIRA EXPRESSÃO — QUE, EM MUITOS CASOS, É TAMBÉM DISTINTA E SUFICIENTEMENTE RECONHECÍVEL PARA MERECER UM NOME PRÓPRIO.

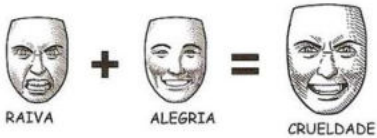

NOJO
ALEGRIA
"ECA!"

NOJO
TRISTEZA
EMPATIA COM A DOR

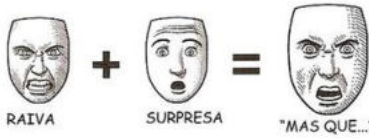

NOJO
SURPRESA
"VOCÊ COMEU ISSO?"

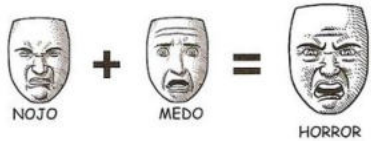

RAIVA
NOJO
ULTRAJE

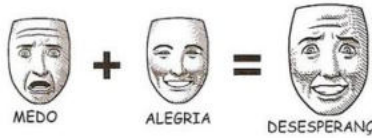

RAIVA
MEDO
ANIMAL ACUADO


RAIVA
ALEGRIA
CRUELDADE

RAIVA
TRISTEZA
TRAIÇÃO


RAIVA
SURPRESA
"MAS QUE...?"

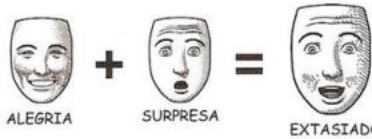

NOJO
MEDO
HORROR


MEDO
ALEGRIA
DESESPERANÇA

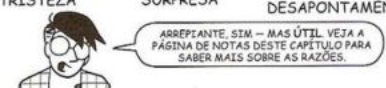
MEDO
TRISTEZA
DESOLAÇÃO

MEDO
TRISTEZA
ASSOMBRO

ALEGRIA
TRISTEZA
ESPERANÇA MÍNIMA

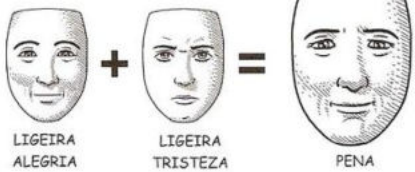

ALEGRIA
SURPRESA
EXTASIADO

TRISTEZA
SURPRESA
DESAPONTAMENTO


ARREPIANTE, SIM. — MAS ÚTIL. VEJA A PÁGINA DE NOTAS DESTE CAPÍTULO PARA SABER MAIS SOBRE AS RAZÕES.

FAÇA MISTURAS COM AS OUTRAS INTENSIDADES...

LIGEIRO NOJO
LIGEIRA TRISTEZA
PERPLEXIDADE


LIGEIRA ALEGRIA
LIGEIRA TRISTEZA
PENA

... OU MESMO COMBINAÇÕES DE TRÊS OU MAIS...

INTENSA TRISTEZA
RAIVA MODERADA
ALEGRIA MODERADA

RECORDAÇÃO DE UM ENTE QUERIDO QUE SE FOI.

... E O NÚMERO DE EXPRESSÕES EMOCIONAIS DISTINTAS QUE VOCÊ TERÁ NA PONTA DOS DEDOS PODE IR BEM ALÉM DE MIL.

E HÁ OUTROS FATORES QUE PODEM ADICIONAR AINDA MAIS VARIEDADE.

POR EXEMPLO, VOCÊ NOTOU COMO TODAS AS FACES QUE SE ORIGINAM DAS EMOÇÕES PRIMÁRIAS ERAM EM GRANDE MEDIDA SIMÉTRICAS?

A EMOÇÃO NÃO TEM DIREÇÃO. ELA VEM DE DENTRO.

MAS HÁ UM MUNDO FORA DESSES ROSTOS QUE TAMBÉM PODE DESEMPENHAR UM PAPEL NAS EXPRESSÕES FACIAIS.

ESTADOS FÍSICOS SÃO FATOS TÃO INATOS E ANTIGOS NAS EXPRESSÕES FACIAIS COMO AS EMOÇÕES BÁSICAS...
... MAS COMO ELES ENVOLVEM NOSSAS CAÓTICAS INTERAÇÕES COM O MUNDO FÍSICO, AS FORMAS QUE ASSUMEM PODEM SER MENOS BALANCEADAS E PREVISÍVEIS.
DOR
SONOLÊNCIA
NÁUSEA
PRAZER
RELAXAMENTO
ESFORÇO
CÓCEGAS
BÊBADO
EXCESSO DE LUZ
EXCESSO DE CALOR
EXCESSO DE BARULHO
A GRAVIDADE, AS SENSAÇÕES CORPÓREAS E AS FONTES EXTERNAS DE ESTÍMULO ENTRAM TODAS EM JOGO.
GRRR!
NATURALMENTE, ESSAS EXPRESSÕES PODEM SE COMBINAR COM AS VÁRIAS INTENSIDADES E COMBINAÇÕES DAS EMOÇÕES PRIMÁRIAS.
VOCÊ ESTÁ BEM?!
»NNH!« VOU SOBREVIVER...
ISSO RESULTA EM UMA QUANTIDADE E VARIEDADE AINDA MAIOR DE EXPRESSÕES — E É APENAS A PONTA DO ICEBERG...

ESTES SÃO OS SINAIS VISUAIS QUE ENVIAMOS **DIRETAMENTE** UNS AOS OUTROS, MUITAS VEZES EM COMBINAÇÃO COM OS SINAIS DA LINGUAGEM CORPORAL, COMO A POSIÇÃO DAS **MÃOS** E DA **CABEÇA** E A **DIREÇÃO DO OLHAR**.

... PORQUE QUANDO ADICIONAMOS AS MUITAS MANEIRAS DE USARMOS NOSSOS ROSTOS COMO UMA FORMA DE **SINAL DIRETO ESPECIALIZADO**...

... NENHUM SISTEMA DE ANÁLISE SERÁ CAPAZ NEM DE COMEÇAR A **CATALOGAR** TODOS OS TIPOS DE EXPRESSÃO FACIAL QUE SEUS PERSONAGENS PODEM ASSUMIR!

ELAS ESTÃO PROFUNDAMENTE ENRAIZADAS EM NOSSAS **EXPRESSÕES EMOCIONAIS** INATAS, E SÃO ALÉM DISSO AFETADAS POR **ESTADOS FÍSICOS**...

... MAS **INCORPORAM** UM GLOSSÁRIO SEMPRE MUTANTE DE **SINAIS** E **SÍMBOLOS** CULTURALMENTE ESPECÍFICOS, COMPREENDIDOS TANTO PELO **EMISSOR** COMO PELO **RECEPTOR**.

ELAS SÃO, PARA TODOS OS INTUITOS E PROPÓSITOS, UMA **LINGUAGEM** — EMBORA UMA LINGUAGEM QUE NÃO SE ENCONTRA SENÃO PARCIALMENTE SOB O NOSSO CONTROLE.

ALGUNS DESSES SINAIS SE TORNARAM TÃO FORMALIZADOS COMO **SINAIS DE TRÂNSITO**.

A PISCADELA.

A LÍNGUA PARA FORA.

A CARA DE "AH, MÃE!".

MAS MUITAS SÃO MAIS **SUTIS** E **IDIOSSINCRÁTICAS**, AJUSTADAS PARA **PESSOAS** ESPECÍFICAS EM **SITUAÇÕES** ESPECÍFICAS E SUJEITAS AO **ESTILO** INDIVIDUAL DO EMISSOR.

AO ACRESCENTARMOS A **POSIÇÃO DA CABEÇA** E A **DIREÇÃO DO OLHAR** OCORRE A NOSSA MESCLA, E AO ABRIR ESPAÇO PARA A **ASSIMETRIA**, ELAS ATINGEM MUITO MAIS **VARIEDADE** DO QUE AS EXPRESSÕES EMOCIONAIS BÁSICAS...

DESCONFIADO

ACANHADA

CHEIO DE SI

... MAS SÃO TAMBÉM MAIS DIFÍCEIS DE IDENTIFICAR OU DE TORNAR UNIVERSALMENTE RECONHECÍVEIS, POR ISSO O **CONTEXTO** É IMPORTANTE PARA DISTINGUIR, DIGAMOS, "HUMILDE" DE TRISTE, OU "ARREPENDIDO" DE DISTRAÍDO.

SATISFEITO

HUMILDE

ARREPENDIDA

CADA EXPRESSÃO PRECISA ATENDER A ALGUNS **TRAÇOS-CHAVE** PARA SER RECONHECÍVEL.

CABEÇA VIRADA

MAIS ↓

OLHOS CONTRAÍDOS E CONTATO OCULAR

MAIS ↓

CENHO FRANZIDO

É IGUAL A ↓

SUSPEITA

MAS UMA VEZ QUE ESTES TRAÇOS-CHAVE ESTIVEREM NO LUGAR, O EMISSOR PODE **GIRAR** A EXPRESSÃO EM UMA SÉRIE DE DIREÇÕES.

QUATRO VARIEDADES DE SUSPEITA:

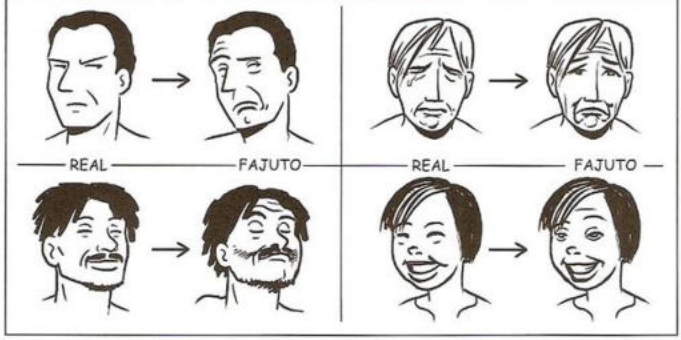
UM TOQUE DE UMA EMOÇÃO COMO O NOJO PODE SER ACRESCENTADO, POR EXEMPLO, PARA DAR À SUSPEITA UM **AR DESDENHOSO**.

MAS SE ESSA EMOÇÃO SE TORNAR A MENSAGEM DOMINANTE DO ROSTO, A EXPRESSÃO PODE SER **ARREBATADA**.

NA VIDA REAL NÓS OBTEMOS ESSES EFEITOS PRECISOS SEM MUITO CONHECIMENTO CONSCIENTE DE **COMO** O FAZEMOS.

TODAVIA, NÓS DEVEMOS ENTENDER, EM **ALGUM** NÍVEL, DE QUE FORMA NOSSOS ROSTOS ASSUMEM ESSAS APARÊNCIAS...

... JÁ QUE TAMBÉM PODEMOS **IMITAR** CONSCIENTEMENTE QUALQUER UMA DESSAS EXPRESSÕES, E ATÉ MESMO ADICIONAR UM ELEMENTO DE ESTILIZAÇÃO OU EXAGERO PARA PRODUZIR UMA **VERSÃO FAJUTA** DE CADA UMA.



EM ALGUNS CASOS, A TENTATIVA DE **PARAR** DE DEMONSTRAR UMA EMOÇÃO PODE SER UM DOS FATORES-CHAVE PARA TORNAR UMA DADA EXPRESSÃO FACIAL RECONHECÍVEL.

EMBARAÇO:

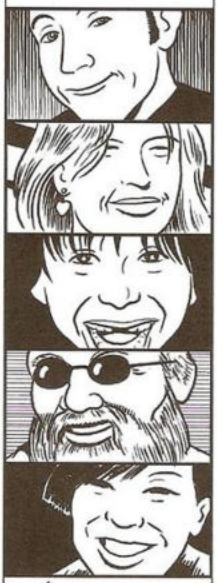
OLHAR DESVIADO E TEMEROSO. FALTA DE EXPRESSÃO NA BOCA.

RESSENTIMENTO:

OLHAR DESVIADO E IRRITADO. BOCA ESTREITAMENTE CONTRAÍDA.

NA VERDADE, A SOCIEDADE ADULTA DEPENDE EM GRANDE MEDIDA DA **SUPRESSÃO** DAS EMOÇÕES BÁSICAS. O MODO COMO AS SUPRIMIMOS E REDIRECIONAMOS É A FONTE DE GRANDE PARTE DA **VARIEDADE** E **PROFUNDIDADE** DE NOSSAS EXPRESSÕES.

VEJA OS **SORRISOS** EM FOTOGRAFIAS E CADA UM PARECERÁ TÃO **ÚNICO** COMO UM **FLOCO DE NEVE**.



PORÉM, UMA VEZ QUE NÓS ARTISTAS ESPERAMOS **REPRODUZIR** ESSAS PERSONALIDADES INTERNAS NA MENTE DE NOSSOS LEITORES...

MAS POR BAIXO DE TODOS ELES ESTÃO OS MESMOS **PRINCÍPIOS BÁSICOS**, ATIVADOS DE NOVO E DE NOVO.

... É NECESSÁRIO QUE ENTENDAMOS QUE O ROSTO HUMANO É UMA ESPÉCIE DE MÁQUINA, A DESPEITO DE TODA A SUA BELEZA E SUTILEZA.

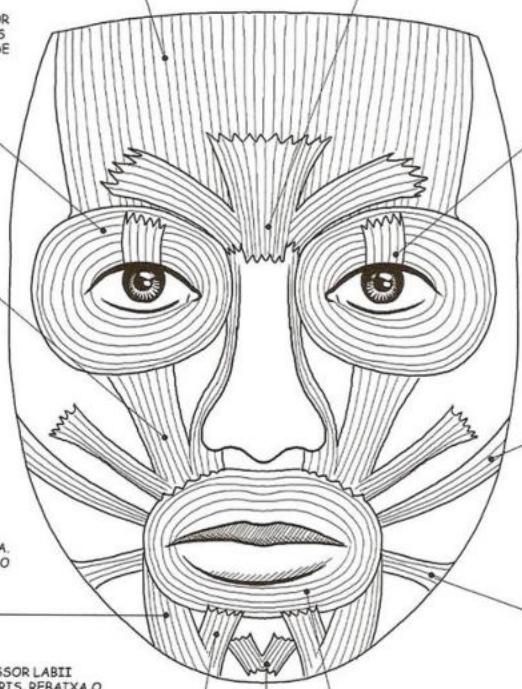
COMO **PARTE** DA SOCIEDADE HUMANA, TODOS QUEREMOS **VER ATRAVÉS** DO ROSTO DOS OUTROS E ALCANÇAR A PESSOA **LÁ DENTRO**.

NÃO QUEREMOS DESTRUÍ-LOS A PONTO DE FAZER COM QUE O ROSTO HUMANO PAREÇA UMA **MÁQUINA**.

E A ÚNICA MANEIRA DE **ENTENDER** ESSA MÁQUINA É IR **ABAIXO DA SUPERFÍCIE**...

... E VER SUAS **PEÇAS EM AÇÃO**.

MÚSCULOS FACIAIS



1 O ORBICULARIS OCULI, QUE COMPRIME O OLHO, COMO EM UMA PISCADA; POR ISSO VAMOS CHAMÁ-LO DE **PISCADOR**.

2 O FRONTALIS, CONHECIDO COMO **ERGUE-CENHO**.

3 O **CORRUGADOR**, QUE FRANZE O CENHO. CONHECIDO COMO "MÚSCULO FRANZIDOR", MAS ISSO SERIA CONFUSO.

(E, DE QUALQUER MODO, "CORRUGADOR" É MAIS BACANA.)

4 O LEVATOR PALPEBRAE, QUE TAMBÉM SOA LEGAL, MAS **ERGUE-PÁLPEBRA** É MAIS FÁCIL DE LEMBRAR, POIS ISSO É TUDO O QUE ELE FAZ.

5 O LEVATOR LABII SUPERIORIS. TRÊS RAMOS MUSCULARES, CONHECIDOS COLETIVAMENTE COMO **MÚSCULO DO ESGAR**.

6 ZYGOMATIC MAJOR, CONHECIDO COMO **MÚSCULO DO RISO**.

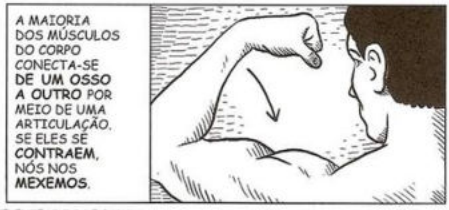
7 O **TRIANGULARIS**, QUE REBAIXA OS CANTOS DA BOCA. (EU O CHAMARIA DE "MÚSCULO FRANZIDOR", MAS...)

8 9 O RISORIUS (8), CONHECIDO COMO **ESTICA-LÁBIOS**, USADO JUNTAMENTE COM OS MÚSCULOS DO PESCOÇO CONHECIDOS COMO **PLATYSMA** (9).

10 O DEPRESSOR LABII INFERIORIS. REBAIXA O LÁBIO INFERIOR, COMO AO FALARMOS, E POR ISSO VAMOS CHAMÁ-LO DE **MÚSCULO DA FALA**.

11 O MENTALIS, OU **MÚSCULO DO AMUO**, QUE SOERGUE O QUEIXO E O LÁBIO INFERIOR, CRIANDO UM BOJO NO QUEIXO.

12 ORBICULARIS ORIS, O **APERTA-LÁBIOS**, QUE RETORCE E COMPRIME OS LÁBIOS.



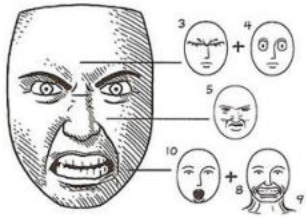
* PEGUEI ESTES DOZE MÚSCULOS DO EXCELENTE LIVRO DE GARY FAIGIN SOBRE O ASSUNTO (VEJA BIBLIOGRAFIA), EMBORA FAZENDO ALGUMAS MUDANÇAS NOS NOMES, COMO MENCIONEI.

QUANDO VOCÊ **SORRI**, POR EXEMPLO, A EXTREMIDADE **SUPERFICIAL** DO MÚSCULO EM QUESTÃO (Nº 6) É **LEVADA** EM DIREÇÃO Á EXTREMIDADE **ANCORADA**...

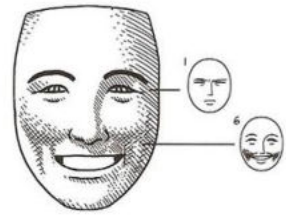
... **PUXANDO** A PELE **POR BAIXO** EM DIREÇÃO AO OSSO MALAR, ONDE ELA SE **AGLOMERA** E RESULTA NAS RUGAS IRREGULARES, QUE CHAMAMOS DE **"COVINHAS"**.

DÊ UMA OUTRA OLHADA EM NOSSAS **EMOÇÕES PRIMÁRIAS**, COM ESSES MÚSCULOS EM MENTE.

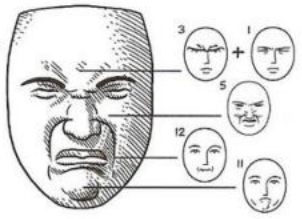
O CORRUGADOR, SOMADO AO ERGUE-PÁLPEBRAS, RESULTA EM UM OLHAR ENRAIVECIDO, ENQUANTO OS MÚSCULOS ATIVOS DO ESGAR E DA FALA E O ESTICA-LÁBIOS PRODUZEM A BOCA QUADRADA DO PREDADOR ENCURRALADO.



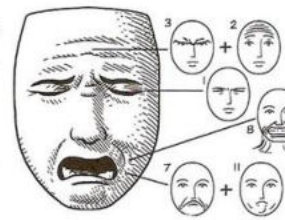
O MÚSCULO DO RISO PUXA OS CANTOS DA BOCA PARA CIMA E PARA FORA, COMPRIMINDO AS BOCHECHAS, QUE, JUNTAMENTE COM O PISCADOR, PRODUZEM OS OLHOS ARQUEADOS DA ALEGRIA.



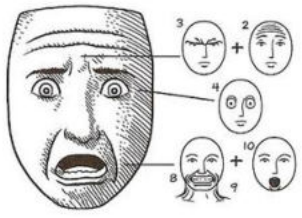
O CORRUGADOR, SOMADO AO MÚSCULO PISCADOR, COMPRIME OS OLHOS EM REAÇÃO AO NOJENTO OBJETO DE ATENÇÃO, ENQUANTO A BOCA E O NARIZ SE RETRAEM POR MEIO DOS MÚSCULOS DO AMUO E DO ESGAR.



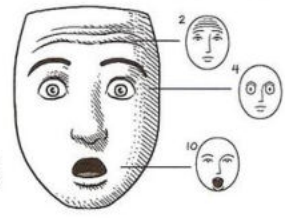
O CORRUGADOR E O ERGUE-CENHO SE PRENDEM SOBRE OLHOS FECHADOS, ENQUANTO O ESTICA-LÁBIOS, O TRIANGULARIS E O MÚSCULO DO AMUO PRODUZEM A FORMA DE "8" DEITADO DA BOCA QUE CHORA.



O CORRUGADOR, SOMADO AO ERGUE-CENHO, COMPRIME E LEVANTA A TESTA, ACIMA DAS PÁLPEBRAS ERGUIDAS DE OLHOS TOMADOS DE MEDO, ENQUANTO OS LÁBIOS SE RETESAM E SE ABREM.



O ERGUE-CENHO LEVANTA A PARTE SUPERIOR DO ROSTO EM SURPRESA, ACIMA DE OLHOS COM AS PÁLPEBRAS ARREGALADAS, ENQUANTO A BOCA TOMBA ABERTA. TODOS OS DEMAIS MÚSCULOS PERMANECEM INATIVOS.



AO APRENDER O QUE ESTÁ ACONTECENDO **SOB A PELE**, VOCÊ PODE MOSTRAR MELHOR O QUE ESTÁ OCORRENDO NA **SUPERFÍCIE**.

E, ASSIM, REVELAR A SEUS **LEITORES** O QUE SE PASSA NA **MENTE** DE SEUS PERSONAGENS.

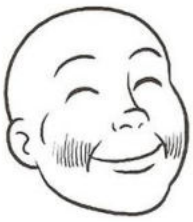
REALISMO.
REPRODUZIR A APARÊNCIA REAL DE EXPRESSÕES, COM TONS E DETALHES REALISTAS.

SIMPLIFICAÇÃO.
PROCURAR ALGUMAS LINHAS OU FORMAS-CHAVE QUE TRANSMITAM CLARAMENTE UMA EXPRESSÃO.

EXAGERO.
AMPLIFICAR OS TRAÇOS-CHAVE QUE TORNAM UMA EXPRESSÃO RECONHECÍVEL.

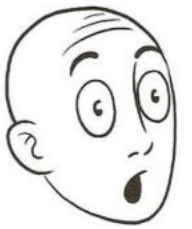
SIMBOLISMO.
IMAGENS QUE REPRESENTAM EMOÇÕES ANTES SIMBOLICAMENTE DO QUE EM SIMILARIDADE COM O MUNDO REAL.

OS OLHOS ARQUEADOS E AS BOCHECHAS INCHADAS DA **ALEGRIA**, POR EXEMPLO.



OU A TESTA E O NARIZ ENCOLHIDOS, O LÁBIO SUPERIOR QUADRADO E O QUEIXO INCHADO DO **NOJO**.

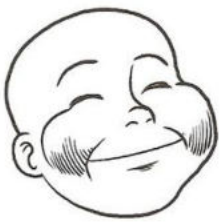
OU A TESTA ERGUIDA, OS OLHOS ARREGALADOS E O QUEIXO CAÍDO DA **SURPRESA**...



... E COMO ISSO TUDO DIFERE DA TESTA TORTURADA E DA BOCA ALARGADA DO **MEDO**.

O EXAGERO LANÇA MÃO DESSES MESMOS TRAÇOS-CHAVE E SIMPLESMENTE **ACENTUA** SEUS EXTREMOS GEOMÉTRICOS.

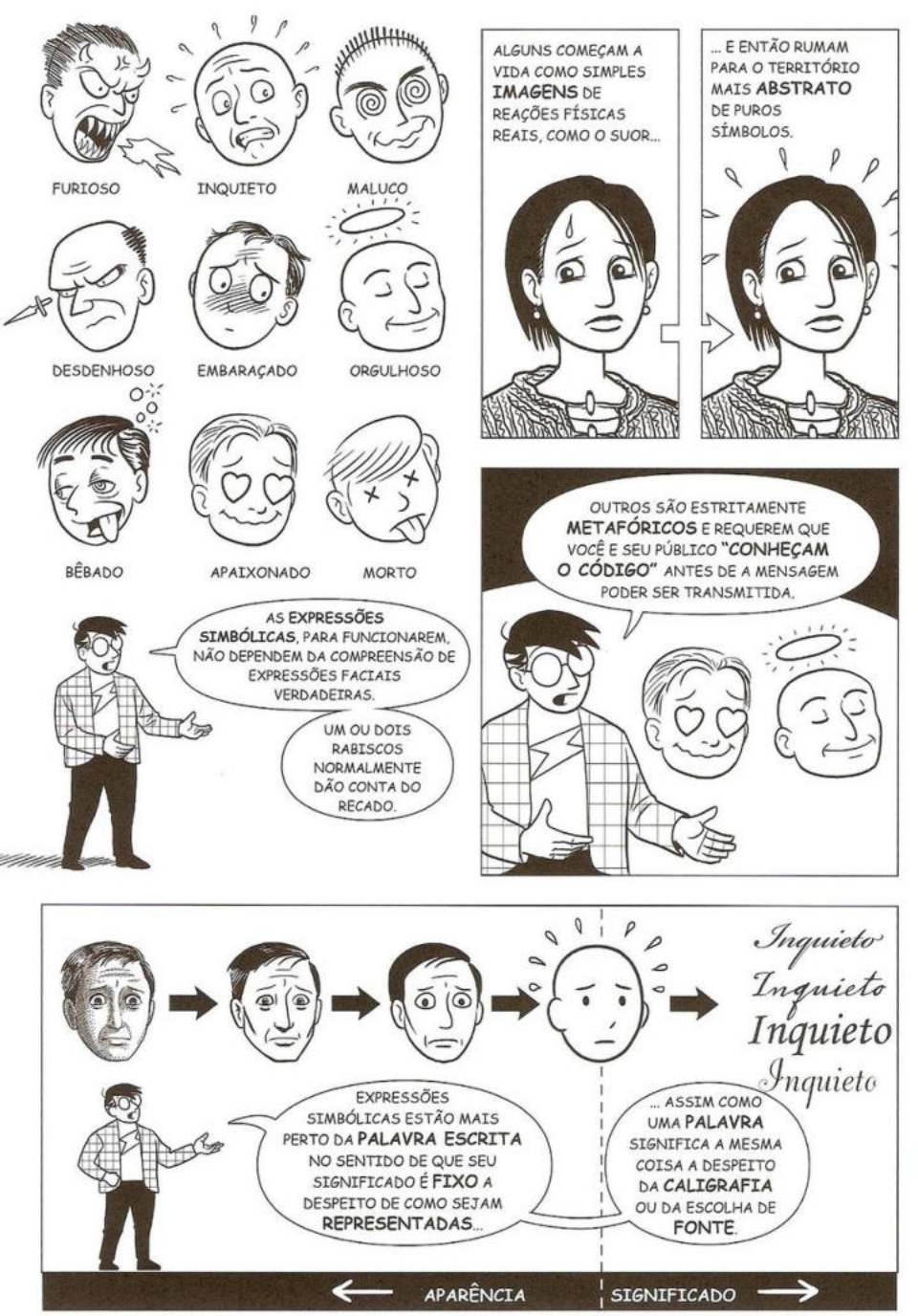
BOCHECHAS INCHADAS FEITO LIMÕES...



UM ROSTO **ENCOLHIDO** QUASE A PONTO DE SUMIR...

UMA CABEÇA **ALONGADA** E **FINA**...

OLHOS **LITERALMENTE** "SALTANDO DAS ÓRBITAS"...


FURIOSO
INQUIETO
MALUCO
DESDENHOSO
EMBARAÇADO
ORGULHOSO
BÊBADO
APAIXONADO
MORTO
AS EXPRESSÕES SIMBÓLICAS, PARA FUNCIONAREM, NÃO DEPENDEM DA COMPREENSÃO DE EXPRESSÕES FACIAIS VERDADEIRAS.
UM OU DOIS RABISCOS NORMALMENTE DÃO CONTA DO RECADO.
ALGUNS COMEÇAM A VIDA COMO SIMPLES IMAGENS DE REAÇÕES FÍSICAS REAIS, COMO O SUOR...
... E ENTÃO RUMAM PARA O TERRITÓRIO MAIS ABSTRATO DE PUROS SÍMBOLOS.
OUTROS SÃO ESTRITAMENTE METAFÓRICOS E REQUEREM QUE VOCÊ E SEU PÚBLICO "CONHEÇAM O CÓDIGO" ANTES DE A MENSAGEM PODER SER TRANSMITIDA.
Inquieto
Inquieto
Inquieto
Inquieto
EXPRESSÕES SIMBÓLICAS ESTÃO MAIS PERTO DA PALAVRA ESCRITA NO SENTIDO DE QUE SEU SIGNIFICADO É FIXO A DESPEITO DE COMO SEJAM REPRESENTADAS...
... ASSIM COMO UMA PALAVRA SIGNIFICA A MESMA COISA A DESPEITO DA CALIGRAFIA OU DA ESCOLHA DE FONTE.
APARÊNCIA
SIGNIFICADO

DIVERSAMENTE DAS EXPRESSÕES EMOCIONAIS BÁSICAS, QUE **QUALQUER UM, EM QUALQUER PARTE**, PODE RECONHECER, EXPRESSÕES SIMBÓLICAS VARIAM DE **CULTURA** PARA **CULTURA**.

RECENTEMENTE, ALGUNS SÍMBOLOS DOS QUADRINHOS **JAPONESES**, COMO A TESTA INCHADA E CHEIA DE VEIAS, SE TORNARAM **FAMILIARES** NOS QUADRINHOS DE LÍNGUA INGLESA...

... MAS OUTROS SÍMBOLOS DOS MANGÁS AINDA PARECEM BASTANTE **ESTRANHOS** PARA OS LEITORES OCIDENTAIS; POR ISSO, ANTES DE USAR QUALQUER UM DELES, PERGUNTE-SE SE OS LEITORES PODERÃO DECODIFICÁ-LO OU NÃO.

SANGUE JORRANDO DO NARIZ = EXCITAÇÃO SEXUAL

BOLHA DE MUCO SAINDO DO NARIZ = ADORMECIDO

OS SÍMBOLOS SÃO UMA EXCELENTE MANEIRA DE TRANSMITIR EXPRESSÕES, QUALQUER QUE SEJA SUA **HABILIDADE DE DESENHO**...

... MAS NÃO DEIXE QUE ELES SE TORNEM UMA **MULETA**!

UM ROSTO RODEADO POR **GOTAS DE SUOR** PARECERÁ INQUIETO, NÃO IMPORTA COMO SEJA DESENHADO...

... MAS A EXPRESSÃO CORRETA ADICIONARÁ UMA **FORÇA** E **PRECISÃO** QUE VOCÊ NÃO TEM COMO ATINGIR POR OUTROS MEIOS.

NO FINAL DAS CONTAS, A MAIORIA DOS QUADRINISTAS INCORPORA PELO MENOS UM POUCO DE REALISMO, SIMPLIFICAÇÃO, EXAGERO E SIMBOLISMO EM SEUS ESTILOS...

... O QUE FOR NECESSÁRIO PARA ESPECIFICAR A EMOÇÃO E **DAR CONTA DO RECADO**.

AO CRIAR EXPRESSÕES FACIAIS PARA SEQÜÊNCIAS QUADRINÍSTICAS, PRESTE ESPECIAL ATENÇÃO EM COMO ESSAS EXPRESSÕES SERÃO LIDAS NO CONTEXTO, ESPECIALMENTE EM CONJUNTO COM AS PALAVRAS.
UM ROSTO COMO ESTE PODE PARECER TRANQÜILO E INOFENSIVO...
... SE COMPARADO COM NOSSA FACE "CRUEL" DA PÁGINA 85...
... MAS NO CONTEXTO CERTO, MESMO O SORRISO MAIS GENTIL PODE TRANSMITIR CRUELDADE.
AGORA VOU DIZER AOS MEUS AMIGOS QUE SERREM SEUS DEDOS.
A SOCIEDADE NOS DESESTIMULA DE EXIBIR EMOÇÕES FORTES DEMAIS, POR ISSO A MAIORIA DE NÓS AS MANTÉM REFREADAS A MAIOR PARTE DO TEMPO.
COMO CRIATURAS SOCIAIS, SEUS LEITORES NOTARÃO PEQUENAS MUDANÇAS DE EXPRESSÃO EM SEUS PERSONAGENS, ASSIM COMO OS PERSONAGENS AS NOTAM UNS NOS OUTROS.
EI, TERRA CHAMANDO CLAIRE... VOCÊ TÁ LEGAL?
SIM, ESTOU BEM.

NÃO SE TORNE SUTIL **DEMAIS**, CONTUDO. NA VIDA REAL, PODEMOS COMUNICAR A INTENSIDADE DE NOSSOS SENTIMENTOS POR MEIO DA **INFLEXÃO VOCAL**, AO PASSO QUE A EXPRESSÃO DE NOSSOS ROSTOS PERMANECE UM TANTO **EMUDECIDA**...

TÁ BEM! ENTÃO VAMOS TODOS PESCAR NA SEMANA *QUE VEM.*

... MAS NOS **QUADRINHOS**, PODEMOS, QUANDO MUITO, NOS APROXIMAR DO **SOM** DA FALA...

... E OS LEITORES NÃO ESTARÃO OLHANDO DIRETAMENTE NO ROSTO DOS PERSONAGENS CONFORME **LÊEM** AS PALAVRAS...

... POR ISSO VOCÊ PODE TER DE AUMENTAR O **VOLUME EMOCIONAL** DE ALGUNS ROSTOS PARA COMPENSAR.

TÁ BEM! ENTÃO VAMOS TODOS PESCAR NA SEMANA *QUE VEM.*

ESCOLHER A EXPRESSÃO CERTA PODE SER UMA QUESTÃO DE ESCOLHER O **MOMENTO** CERTO. NOSSOS ROSTOS TRANSITAM POR UMA SÉRIE DE EXPRESSÕES ENQUANTO FALAMOS.

QUANDO UM ÚNICO ROSTO PRECISA REPRESENTAR TODAS AS PALAVRAS DE UM OU DOIS BALÕES, ELE SERVE COMO UMA ESPÉCIE DE **"MÉDIA EMOCIONAL"**, RESUMINDO O BALÃO COMO UM TODO.

CLARO, PODÍAMOS ***COMPRAR*** O TEATRO, MAS TERÍAMOS DE VENDER A ***CASA*** PARA CONSEGUIR O ***DINHEIRO***.

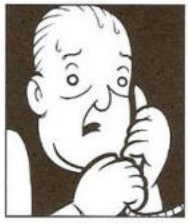
MAS VALE REPETIR, SE AS MUDANÇAS EMOCIONAIS FOREM O **ENFOQUE** DE UMA DADA CENA...

... DEDICAR UM QUADRINHO A **CADA TROCA DE EMOÇÃO** PODE PROPORCIONAR A INTENSIDADE QUE A CENA REQUER.

ACHO QUE POSSO CONFIAR EM VOCÊ PARA PREENCHER AS LACUNAS EMOCIONALMENTE, ASSIM COMO VOCÊ AS PREENCHE ENTRE OS QUADRINHOS.

MESMO COM A MÍNIMA EVIDÊNCIA VOCÊ DESEJARÁ ME VER COMO UMA PESSOA, E NÃO COMO UMA SÉRIE DE DESENHOS.

ALGUNS DOS QUADRINHOS MAIS EMOCIONALMENTE COMPLEXOS DA HISTÓRIA INCLUÍRAM PROTAGONISTAS COM UM GRANDE LEQUE DE EXPRESSÕES. TODAVIA, NO CONTEXTO, ESSES ROSTOS PARECEM TER TANTO LARGUEZA COMO PROFUNDIDADE.

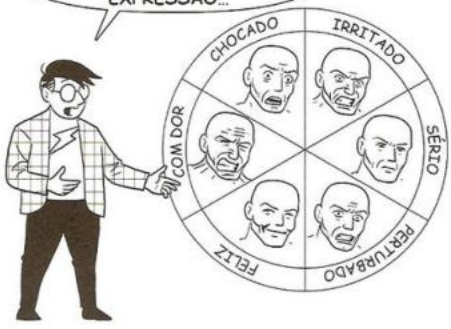


MAUS (À ESQUERDA), DE ART SPIEGELMAN, SÓ INCLUI ALGUMAS EXPRESSÕES BÁSICAS, ENQUANTO O PERSONAGEM JIMMY CORRIGAN, DE CHRIS WARE, ATÉM-SE BASICAMENTE A ESTA AQUI.

OS LEITORES PODEM ATÉ "VER" EXPRESSÕES QUE NÃO ESTÃO LÁ, COM BASE SOMENTE NA HISTÓRIA E NO TEXTO AO REDOR.

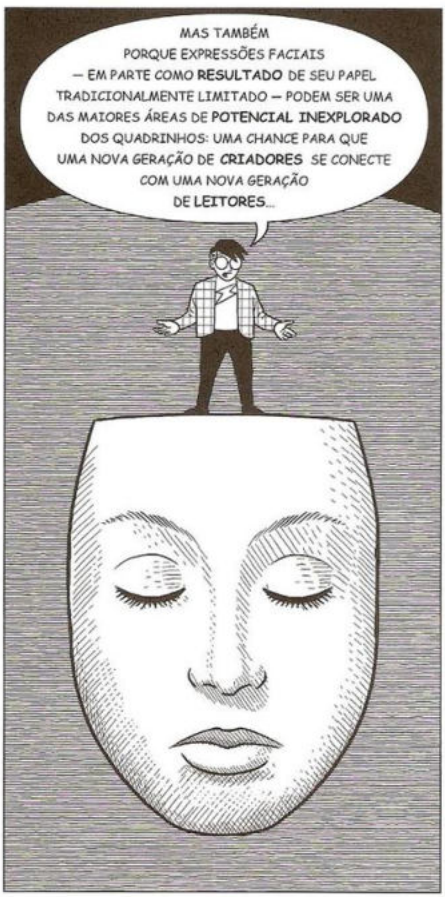
QUADRINHOS DE *JACK'S LUCK RUNS OUT*, DE JASON LITTLE, UMA HISTÓRIA COM ROSTOS INVARIÁVEIS, TIRADOS DE CARTAS DO BARALHO.

MAS EM MUITOS QUADRINHOS POPULARES AO LONGO DOS ANOS, OS PERSONAGENS TÊM APRESENTADO VÁRIOS TIPOS BÁSICOS DE EXPRESSÃO...



QUADRINHO CINCO: ARTE DE ART SPIEGELMAN E CHRIS WARE.
QUADRINHO SEIS: ARTE DE JASON LITTLE (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

... QUE PODEM SER **SINTONIZADAS** POR SEUS CORRESPONDENTES **BALÕES DE FALA**.



3. LINGUAGEM CORPORAL

ASSIM COMO OS **ROSTOS** EXPRESSAM UMA BOA PARTE DO QUE OCORRE EMOCIONALMENTE DENTRO DE UM PERSONAGEM, OS **CORPOS** PODEM TRANSMITIR ELES PRÓPRIOS MENSAGENS PODEROSAS.

E, COMO OS ROSTOS, ELES PODEM TRANSMITIR ALGUMAS DESSAS MENSAGENS **DELIBERADAMENTE**...

... E **OUTRAS** SEM AO MENOS **SE DAREM CONTA***.

A LINGUAGEM CORPORAL PODE DIZER AOS LEITORES **QUEM** SEUS PERSONAGENS SÃO ANTES MESMO QUE ELES **FALEM**.

ELES SÃO **RELUTANTES** OU **CONFIANTES**?

AFETUOSOS OU **FRIOS**?

DOMINADORES OU **SUBMISSOS**?

DEMORA ATÉ QUE APRENDAMOS A **RETRATÁ-LA** NOS **QUADRINHOS**, MAS A LINGUAGEM CORPORAL, QUANDO BEM FEITA, PODE ENCHER UMA PÁGINA DE CIMA A BAIXO COM **VIDA**, **ENERGIA** E **PERSONALIDADE**!

* VEJA MAIS SOBRE POSICIONAMENTO DE BALÕES NO CAPÍTULO 3.

AS EXPRESSÕES FACIAIS E A LINGUAGEM CORPORAL PODEM EXPRESSAR OS MESMOS SENTIMENTOS, E ÀS VEZES ATUAM **JUNTAS**...

... MAS HÁ **DIFERENÇAS** IMPORTANTES.

AS EXPRESSÕES BÁSICAS SÃO **BEM DEFINIDAS** NA APARÊNCIA. UM ROSTO COM EXTREMO MEDO, QUALQUER QUE SEJA A CAUSA, TEM SEMPRE AS MESMAS MARCAS EXPRESSIVAS.

MAS A LINGUAGEM CORPORAL TEM UMA **BASE** MAIS **SITUACIONAL**, AFETADA POR DIREÇÃO, TERRENO, FONTE DO PERIGO, OPORTUNIDADE FÍSICA ETC.

A LINGUAGEM CORPORAL É MAIS **PRESA À GRAVIDADE** DO QUE AS EXPRESSÕES FACIAIS...

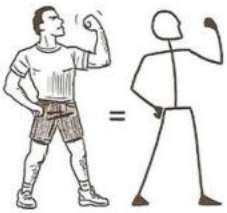
... E ATIVIDADES QUOTIDIANAS RESULTAM NUMA DISCREPÂNCIA ENTRE O QUE ESTAMOS FAZENDO **POR FORA** E O QUE ESTAMOS SENTINDO **POR DENTRO**.

O MAIS IMPORTANTE, PARA OS QUADRINISTAS, É QUE AS EXPRESSÕES FACIAIS TÊM MAIS A VER COM **SUPERFÍCIES**, SÃO MAIS AFETADAS POR NUANÇAS, SOMBRAS NA PELE, ETC.

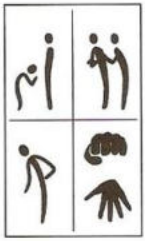
ENQUANTO A LINGUAGEM CORPORAL SE BASEIA MAIS EM **SILHUETAS**, E DEPENDE DA POSIÇÃO DE NOSSOS MEMBROS, MÃOS E CABEÇA.

EXISTE UM TIPO DE **CALIGRAFIA** DA LINGUAGEM CORPORAL. ASSIM COMO UM **"A"** É UM **"A"** A DESPEITO DE COMO SEJA **ESCRITO**...

... OS **GESTOS** E **POSES** TRANSMITEM SEU SIGNIFICADO, NÃO IMPORTA COMO SEJAM **DESENHADOS**.



ASSIM COMO NO CASO DAS EXPRESSÕES FACIAIS, DOMINAR A **LINGUAGEM CORPORAL** NOS QUADRINHOS SIGNIFICA ABORDAR QUATRO PROBLEMAS: OS VÁRIOS **TIPOS** DE SINAIS CORPORAIS, A **ANATOMIA** POR BAIXO DELES, AS ESTRATÉGIAS PARA **DESENHAR** TAIS POSES E O MODO COMO A LINGUAGEM CORPORAL FUNCIONA EM **SEQÜÊNCIAS QUADRINÍSTICAS**.



DIVERSAMENTE DAS EXPRESSÕES FACIAIS, NÃO HÁ POSES CORPORAIS **"PRIMÁRIAS"** DAS QUAIS TODAS AS OUTRAS DERIVEM.

PORÉM, EXISTEM UNS POUCOS TIPOS BÁSICOS DE **RELAÇÕES** ENTRE NOSSAS AÇÕES FÍSICAS E AS MENSAGENS POR ELAS TRANSMITIDAS QUE COM FREQÜÊNCIA VÊM À TONA.

ELAS INCLUEM:

ELEVAÇÃO E STATUS

DISTÂNCIA E RELACIONAMENTO

DESEQUILÍBRIO E INSATISFAÇÃO

GESTO E COMUNICAÇÃO

NO CORAÇÃO DE CADA UMA DESTAS RELAÇÕES ESTÁ UMA SIMPLES DECLARAÇÃO DE **ESPAÇO** E **GEOMETRIA**.

POR EXEMPLO, SE EU FIZESSE DOIS TRAÇOS COM O PINCEL E LHE PERGUNTASSE QUAL DELES PARECE MAIS **"ORGULHOSO"**, VOCÊ PODERIA ESTRANHAR A PERGUNTA...

... MAS COM LINHAS COMO ESTAS, VOCÊ NÃO TERIA DIFICULDADE EM ADIVINHAR **EM QUAL DELAS** EU ESTAVA PENSANDO.

É SEU ENTENDIMENTO DE **ELEVAÇÃO** E **STATUS** AGINDO.

APESAR DE TODOS OS DETALHES DE ANATOMIA, CARÁTER, INDUMENTÁRIA E ILUMINAÇÃO EM UMA IMAGEM COMO ESTA, É O SIMPLES **FATO** GEOMÉTRICO DA **POSTURA** DE **A** E **B** QUE FALA MAIS ALTO.

A.

B.

PESSOA BAIXA:

HUMILDE.

PESSOA ALTA:

PODEROSA.

QUER PROVENHA DE NOSSOS ANTIGOS INSTINTOS MAMÍFEROS DE COMBATE, QUER DO ARQUÉTIPO PAI/FILHO, A IDÉIA DE ALTURA COMO PODER AINDA PODE SER VISTA POR TODA A PARTE, DESDE CERIMÔNIAS ATÉ A ARQUITETURA.

2

1

3

HOJE, TALVEZ NÃO NOS CURVEMOS **TANTO** COMO ERA COSTUME...

O DOCUMENTO, SENHOR.

OBRIGADO. É TUDO.

... MAS NOSSA ANTIGA CONCEPÇÃO SOBRE "CURVATURA" ESTÁ **POR TODA A PARTE!**

NÓS NOS "CURVAMOS" QUANDO COMETEMOS **ERROS**...

VOCÊ TEM RAZÃO. EU DEVIA TER VISTO ISSO.

... QUANDO NOS SENTIMOS **TÍMIDOS**...

NÃO SEI SE VOCÊ VAI SE LEMBRAR DE MIM, MAS...

...**ENVERGONHADOS**...

O QUE ESTÁ ESCONDENDO, RICKY?

... OU **DERROTADOS**.

QUADRINHO CINCO: ARTE DE BRYAN HITCH E PAUL NEARY/ANDREW CURRIE. QUADRINHO SEIS: ARTE DE CHRIS WARE, R. CRUMB, SETH E ERIC DROOKER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

OUTRO PRINCÍPIO EM AÇÃO NA LINGUAGEM CORPORAL É A CORRELAÇÃO ENTRE **DISTÂNCIA** E **RELACIONAMENTOS**.

VOCÊ PODE TER OUVIDO A EXPRESSÃO **"ESPAÇO PESSOAL"** — AQUELA BOLHA À NOSSA VOLTA QUE DESCREVE NOSSA **ZONA DE CONFORTO**.
PRÓXIMO!

O **TAMANHO** DESSA ZONA DEPENDE DE COM QUEM ESTAMOS INTERAGINDO. PARA ENCONTROS PÚBLICOS COM **ESTRANHOS**, GOSTAMOS DE TER UMA DISTÂNCIA DE VÁRIOS **PALMOS**, POR EXEMPLO.
COM LICENÇA, VOCÊ SABE A **HORA**?
ARREPENDA-SE
A HORA É AGORA!
NÃO SABE LER?

EM **REUNIÕES SOCIAIS**, ESSA BOLHA SE **ENCOLHE**, JÁ QUE SE ESPERA QUE INTERAJAMOS NUM NÍVEL MAIS **PESSOAL** COM NOSSOS SEMELHANTES.
EI, ADOREI O PRIMEIRO LIVRO! AINDA ESTOU, HÃ...
...
ESTUDANDO O SEGUNDO.

E EM RELACIONAMENTOS ÍNTIMOS COM OS **AMIGOS** E A **FAMÍLIA**, A BOLHA SE REDUZ OU **SE ROMPE**.
NÃO POSSO FALAR AGORA, ESTOU NUM QUADRINHO.
BEEP BOOP BEEP

MESMO QUANDO SITUAÇÕES SOCIAIS NOS DEIXAM A UMA CERTA **DISTÂNCIA FIXA** DOS OUTROS, AINDA INDICAMOS A ELES A PROXIMIDADE QUE **DESEJAMOS** POR MEIO DE NOSSAS **POSTURAS**.
DESCULPE, ESTOU PERTO DEMAIS?

SÓ UNS POUCOS ENTES QUERIDOS PODEM ADENTRAR A ZONA DO CONTATO FÍSICO, MAS HÁ CENTENAS DE MEIOS DE FAZEREM ISSO, O QUE PROPORCIONA AOS CARTUNISTAS CENTENAS DE MANEIRAS DE **MOSTRAR** INTIMIDADE PARA ALÉM DE ABRAÇOS E BEIJOS (OU SEXO, SE FOR **ESSE** TIPO DE QUADRINHOS).

DA MESMA FORMA, HÁ CENTENAS DE MANEIRAS DE MOSTRAR UM PERSONAGEM **RESISTINDO** A TER INTIMIDADE COM OUTRO, PELA FORMA COMO SE VIRAM, SE AFASTAM, DESVIAM OS OLHOS OU LEVANTAM "BARREIRAS" PARA CRIAR DISTÂNCIAS SIMBÓLICAS OU MESMO LITERAIS.
ESTOU TE CHATEANDO?
NÃO, DE MODO ALGUM.

AS RELAÇÕES QUE VOCÊ IMAGINA PARA SEUS PERSONAGENS PODEM TER UM PODEROSO EFEITO NAS RELAÇÕES QUE SEUS PERSONAGENS TÊM COM SEUS **LEITORES**.
E VOCÊ PODE ELABORAR E REFORÇAR ESSAS RELAÇÕES EM TODOS OS QUADRINHOS, MOSTRANDO COMO ELAS SE DESENROLAM NO **ESPAÇO**.

OUTRO FATOR NA LINGUAGEM CORPORAL É A RELAÇÃO ENTRE **DESEQUILÍBRIO** E **DESCONTENTAMENTO**.
AO MENOS EU... ACHO QUE É.

TALVEZ PORQUE A SIMETRIA SEJA A ORDEM NATURAL DAS COISAS, NÓS TENDEMOS A REAGIR A SENTIMENTOS DE INSATISFAÇÃO, DENOTANDO, COM NOSSOS CORPOS, QUE ALGO ESTÁ FIGURATIVAMENTE **"EM DESEQUILÍBRIO"**.

UMA POSTURA SIMÉTRICA TRANSMITE **ESTABILIDADE** E **AUTOCONFIANÇA**.

PODE PASSAR UMA MENSAGEM HOSTIL OU DESAFIADORA...

... MAS ESTA SE VOLTA APENAS PARA O **EXTERIOR**.

A **AUTO-ESTIMA** DO EMISSOR É SÓLIDA COMO UMA ROCHA.

SEM ESSA SIMETRIA, A MENSAGEM DA FIGURA É **MAIS FRACA**.

O DESAFIO PODE COMEÇAR A PARECER **RESSENTIMENTO**...

... OU **EVASÃO**...

... E A AUTO-ESTIMA DO EMISSOR PODE COMEÇAR MAIS A PARECER **AUTODESPREZO**.

CLARO QUE A GRAVIDADE, A FADIGA E OS OBSTÁCULOS FÍSICOS MUITAS VEZES EXIGEM QUE ADOTEMOS POSES ASSIMÉTRICAS. ESTAS NÃO INDICAM NECESSARIAMENTE ALGUM TIPO DE DESEQUILÍBRIO EMOCIONAL...
... ESPECIALMENTE SE O EQUILÍBRIO GERAL FOR MANTIDO E A CABEÇA PERMANECER ERETA.

E MESMO POSES FLAGRANTEMENTE TORTAS NÃO PRECISAM PARECER FRACAS SE O CONTATO OCULAR FOR MANTIDO.

TAIS COMBINAÇÕES TÊM UM SABOR REBELDE, UMA ESPÉCIE DE VISUAL "SOU TORTO MESMO, O QUE VOCÊ TEM A VER COM ISSO?", SEMELHANTE A EXPRESSÕES DE DESCONFIANÇA.

MAS DE MANEIRA GERAL, SE VOCÊ ESCOLHER UMA POSE CALMA E CONFIANTE E INTRODUZIR-LHE CERTA INQUIETAÇÃO...

... ADICIONAR UM POUCO DE DESEQUILÍBRIO É UMA ÓTIMA MANEIRA.

QUER ESTEJAMOS MOSTRANDO NOSSOS SENTIMENTOS OU COMUNICANDO NOSSAS OPINIÕES, O DESEQUILÍBRIO ESTÁ EM TODA A PARTE. NÓS INCLINAMOS A CABEÇA DIANTE DE PROBLEMAS NÃO RESOLVIDOS...

... CURVAMOS UMA SOBRANCELHA DIANTE DE PERTURBAÇÕES DA ORDEM NATURAL...

... E ATÉ MESMO TOMBAMOS O CORPO INTEIRO ATÉ QUASE CAIRMOS...
VOCÊ... O QUÊ?!

... TUDO SÓ PARA MOSTRAR O DESEQUILÍBRIO QUE VEMOS EM NÓS MESMOS...

... OU NO MUNDO À NOSSA VOLTA!

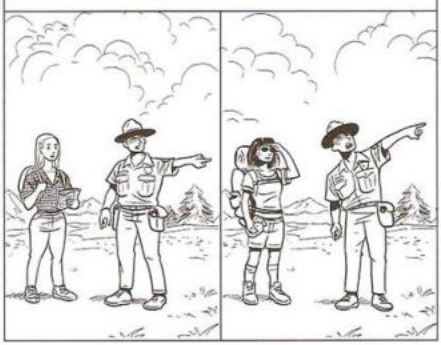
ELEVAÇÃO, DISTÂNCIA E DESEQUILÍBRIO SÃO APENAS ALGUMAS DAS MANEIRAS DE NOSSOS CORPOS PERMITIREM QUE OS OUTROS SAIBAM COMO NOS SENTIMOS A RESPEITO DE **NÓS MESMOS**, **DOS OUTROS** E **DO MUNDO**.

FIQUE DE OLHOS ABERTOS E VOCÊ VERÁ **MUITO MAIS**.

A FORMA COMO UMA POSTURA EXTREMA DE **MÁGOA** PODE SE PARECER COM UMA **POSIÇÃO FETAL**.

O MODO COMO UMA PESSOA SE VIRA **PARA** UM ESTRANHO EM UMA PORTA ABARROTADA, ENQUANTO OUTRA **DESVIA** O ROSTO.

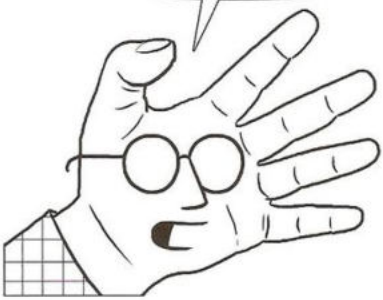
O MODO COMO APONTAMOS **MAIS PARA O ALTO** QUANDO INDICAMOS ALGO **MAIS DISTANTE**, COMO SE ESTIVÉSSEMOS DISPARANDO UMA **FLECHA**.



O MODO COMO INDICAMOS NOSSO **INTERESSE** EM CERTOS TIPOS DE LEITURA E NOSSO **DESINTERESSE** EM OUTROS.

O MODO DE AGUARDARMOS UM **COLEGA DE TRABALHO**, EM CONTRASTE COM O MODO COMO ESPERAMOS POR ALGUÉM QUE **AMAMOS**.

AS **MÃOS** DESEMPENHAM UMA IMPORTANTE FUNÇÃO NA LINGUAGEM CORPORAL, MAS, DIVERSAMENTE DE POSTURAS DO CORPO TODO, ELAS TENDEM A SE ESPECIALIZAR EM MENSAGENS MAIS **DELIBERADAS**.



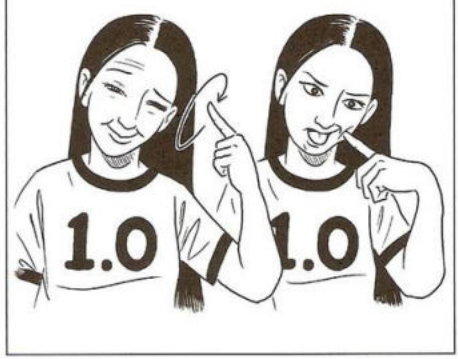
ALGUMAS ASSUMEM A FORMA DE SÍMBOLOS COM **SENTIDOS FIXOS**, COMO UMA INFORMAL **LINGUAGEM DE SINAIS**...

... E, COMO QUALQUER LINGUAGEM, ESSES SINAIS PODEM ESTAR SUJEITOS A **DIFERENÇAS REGIONAIS**, POR ISSO CONHEÇA SEU PÚBLICO ANTES DE USÁ-LOS NOS QUADRINHOS.

AS MÃOS TAMBÉM PODEM AMPLIFICAR O TIPO DE RELAÇÕES **ESPACIAIS** QUE DISCUTIMOS NAS ÚLTIMAS PÁGINAS.

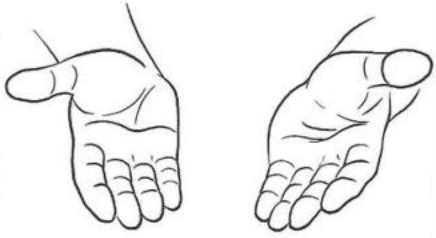
O **CONTATO** COM AS MÃOS, POR EXEMPLO, É UM PASSO ESSENCIAL PARA CORTAR **DISTÂNCIAS** NA ESPERANÇA DE **INTIMIDADE**...

... E UMA SÉRIE DE SINAIS DE **DESEQUILÍBRIO** PODEM INCORPORAR SINAIS MANUAIS.



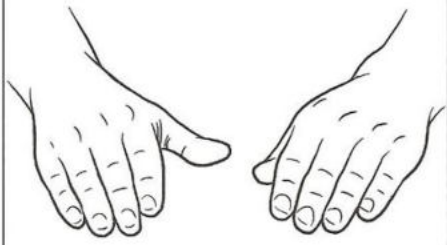
AS MÃOS PODEM USAR INDÍCIOS DE **ALTURA** PARA COLORIR DE VÁRIAS MANEIRAS SUTIS O QUE DIZEMOS.

POLÍTICOS, VENDEDORES DE AUTOMÓVEIS E MENTIROSOS PROFISSIONAIS LHE DIRÃO QUE UM GESTO DE **PALMAS PARA CIMA** PODE FAZER COM QUE UMA AFIRMAÇÃO SOE MAIS **AMISTOSA**, **INOFENSIVA** E **HONESTA**.



UMA PALMA VIRADA PARA CIMA SIMBOLICAMENTE **REBAIXA** OS FALANTES, DEIXANDO-OS À MERCÊ DOS OUVINTES.

EM CONTRASTE, UMA PALMA VOLTADA PARA BAIXO **ELEVA** SIMBOLICAMENTE O FALANTE, REIVINDICANDO **AUTORIDADE**, **PODER** E **CONTROLE** SOBRE OS OUTROS...



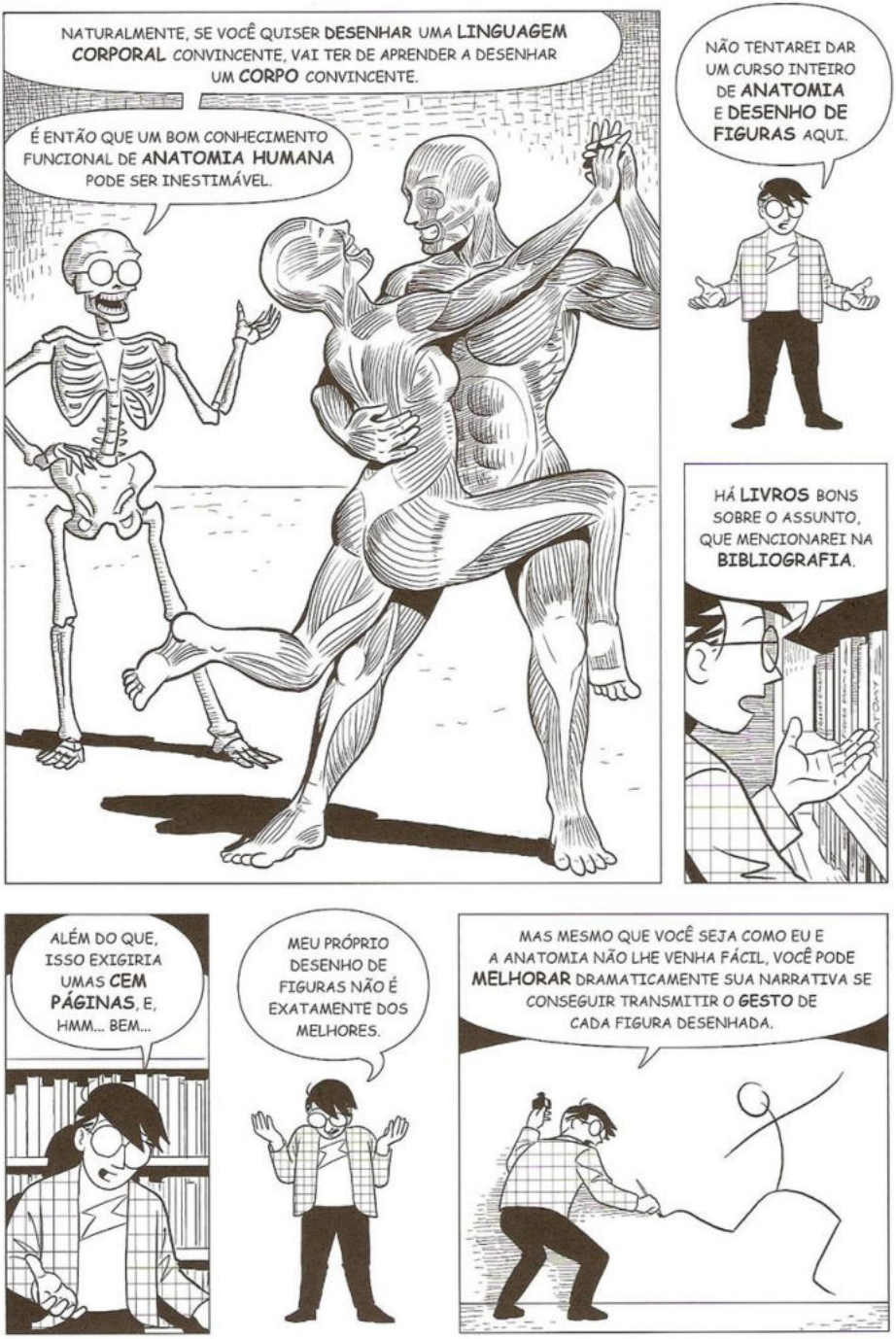
... ASSIM COMO UM **ADULTO** EXERCE CONTROLE SOBRE UMA **CRIANÇA**.

AS MÃOS SÃO UMA GRANDE PARTE DE NOSSA COMUNICAÇÃO COM OS OUTROS. SE SEUS PERSONAGENS **REFLETIREM** ISSO...

... ELAS PODERÃO SER UMA GRANDE PARTE DE COMO **VOCÊ** SE COMUNICA COM SEUS **LEITORES**.

ENTENDE O QUE DIGO? ISSO PARECE **RAZOÁVEL?**

SÓ VOU DIZER ISSO **UMA VEZ**, FIQUE SABENDO.

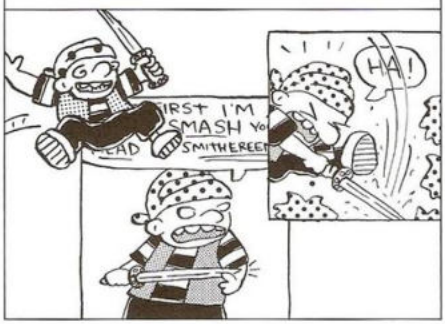

NATURALMENTE, SE VOCÊ QUISER DESENHAR UMA LINGUAGEM CORPORAL CONVINCENTE, VAI TER DE APRENDER A DESENHAR UM CORPO CONVINCENTE.
É ENTÃO QUE UM BOM CONHECIMENTO FUNCIONAL DE ANATOMIA HUMANA PODE SER INESTIMÁVEL.
NÃO TENTAREI DAR UM CURSO INTEIRO DE ANATOMIA E DESENHO DE FIGURAS AQUI.
HÁ LIVROS BONS SOBRE O ASSUNTO, QUE MENCIONAREI NA BIBLIOGRAFIA.
ALÉM DO QUE, ISSO EXIGIRIA UMAS CEM PÁGINAS, E, HMM... BEM...
MEU PRÓPRIO DESENHO DE FIGURAS NÃO É EXATAMENTE DOS MELHORES.
MAS MESMO QUE VOCÊ SEJA COMO EU E A ANATOMIA NÃO LHE VENHA FÁCIL, VOCÊ PODE MELHORAR DRAMATICAMENTE SUA NARRATIVA SE CONSEGUIR TRANSMITIR O GESTO DE CADA FIGURA DESENHADA.

OS GESTOS DAS FIGURAS TÊM UM **FLUXO** E UM **RITMO** QUE VÊM INSPIRANDO ARTISTAS HÁ SÉCULOS.

OS MESTRES USAM SEU CONHECIMENTO DE **ANATOMIA** PARA TORNAR TAIS GESTOS **VÍVIDOS** E **CRÍVEIS**.

ARTISTAS QUE SE CONCENTRAM NA PRECISÃO ANATÔMICA, MAS **NEGLIGENCIAM** O GESTO PODEM CRIAR FIGURAS TECNICAMENTE "CORRETAS", PORÉM O RESULTADO PODE SER TOTALMENTE **SEM VIDA**...

... ENQUANTO ARTISTAS COM FIGURAS TECNICAMENTE "**INCORRETAS**", MAS COM UM FORTE SENSO DE GESTICULAÇÃO, PODEM PRODUZIR ARTE QUE PARECE **REAL** E **VIVA**.



DITO ISSO, NÃO PRETENDA SAIR-SE **SOMENTE COM O GESTO!**

EU NÃO RENUNCIEI A MELHORAR MEU DESENHO DE FIGURAS, E NEM **VOCÊ** DEVERIA.

LEMBRE-SE APENAS DE QUE, EM QUALQUER QUADRINHO, É A MENSAGEM CONTIDA NO **GESTO** DE SEU PERSONAGEM QUE OS LEITORES ESTARÃO ESPERANDO, E A PRIMEIRA FUNÇÃO DO DESENHO DE FIGURAS É **TRANSMITIR** ESSA MENSAGEM...

ALTA E CLARA.

QUADRINHOS UM, DOIS E QUATRO: ARTE DE HEINRICH KLEY, JAIME HERNANDEZ E TOM HART (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

Pete: E aí, tudo bem?

Carrie: Não muito. Tirei "D" na prova de história.

Pete: Ah, sorte sua. Eu tirei "F".

Carrie: Como assim? Você sempre arrasa nessas coisas!

Pete: Na verdade, acho que o sr. Duncan perdeu a noção. Ouvi dizer que todo mundo tirou "D" ou "F" hoje.

Carrie: É mesmo? Uau! Ele estava meio esquisito na sala. Aquele troço todo sobre Jif Peanut Butter e os Comunistas!

Miller (entrando): Cabe mais um?

Carrie: Não.

Pete: Fala, Miller.

Miller: E aí, souberam? Deu a louca no Duncan!

Carrie: O quê?

Miller: Eu tava lá! Ele arrebentou os iMacs da Sala 4 com um taco de beisebol! Depois arrancou a cabeça de rinoceronte da parede e saiu a toda.

Pete: Tá brincando!

Carrie: Ah, meu Deus!

Pete: Uau! Virei fã dele agora!

Carrie: Jura que não está inventando isso?

Miller: Juro! A polícia está atrás dele e tudo.

Pete: Sabe, eu sempre ouvi dizer que o sr. D. era xarope. Sabiam que no ano passado ele...

Carrie: Hã...

Pete: O quê?

Sr. Duncan: Olá, meus jovens.

UM PERSONAGEM CABEÇA FRESCA COMO PETE PODE SER UM DESAFIO. SEM EMOÇÕES FORTES, SUA LINGUAGEM CORPORAL PODE SER NEUTRA A PONTO DE SER DESINTERESSANTE.

VAMOS PÔR UMAS MÁQUINAS AUTOMÁTICAS NO PÁTIO, PARA QUE PETE TENHA AO MENOS ALGO PARA FAZER COM AS MÃOS.

NA VERDADE, PODEMOS ATÉ INCLUIR AS MÁQUINAS EM UMA GRANDE TOMADA PANORÂMICA NA PRIMEIRA PÁGINA.

K-CLUNK!
K-DUNK.
AGORA, PERCEBEU COMO MESMO EM UMA GRANDE ANGULAR NÓS JÁ PODEMOS "LER" A POSTURA DE CARRIE?
E AÍ, TUDO BEM?
NÃO MUITO. TIREI "D" NA PROVA DE HISTÓRIA.
AH, SORTE SUA. EU TIREI "F".
FFT!
E "OUÇA" A VOZ DE PETE. COM UMA POSE E UMA EXPRESSÃO DIFERENTES, A MESMÍSSIMA FALA SOARIA DIFERENTE.
AH, SORTE SUA. EU TIREI "F".
FFT!

COMO ASSIM? VOCÊ SEMPRE ARRASA NESSAS COISAS!
NA VERDADE, ACHO QUE O SR. DUNCAN PERDEU A NOÇÃO. OUVI DIZER QUE TODO MUNDO TIROU "D" OU "F" HOJE.
É MESMO? UAU!
CARRIE ESTÁ PASSANDO PARA A POSE DE OUVINTE ATENTA AGORA, POIS ALGUÉM DE QUEM ELA GOSTA ESTÁ DIZENDO ALGO QUE LHE INTERESSA.
INCLINAÇÃO PARA A FRENTE
BRAÇOS SEPARADOS
PERNAS RELAXADAS
ELE ESTAVA MEIO ESQUISITO NA SALA. AQUELE TROÇO TODO SOBRE JIF PEANUT BUTTER E OS COMUNISTAS!
CABE MAIS UM?
NÃO.
O MESMO NÃO SE APLICA AO POBRE MILLER, CONTUDO, CUJA INVASÃO INOPORTUNA DO ESPAÇO PESSOAL DELA LHE VALEU TODOS OS SINAIS DE "BARREIRA" DO LIVRO.
OLHAR DE DESPREZO
"OMBROS GÉLIDOS"
BRAÇOS CRUZADOS
PERNAS CRUZADAS
INCLINANDO-SE PARA LONGE
FALA, MILLER.
E AÍ, SOUBERAM? DEU A LOUCA NO DUNCAN!
O QUÊ?
COM A NOTÍCIA DE MILLER, CONTUDO, A POSE DELA SE RELAXA, E SUA EXPRESSÃO O RECONHECE (TODOS OS ESTUDANTES SÃO UMA FAMÍLIA QUANDO MALHAM OS PROFESSORES).
OMBROS RELAXADOS
VIRANDO-SE PARA O FALANTE
O OLHAR DE DESPREZO SUMIU.
EU TAVA LÁ! ELE ARREBENTOU OS IMACS DA SALA 4 COM UM TACO DE BEISEBOL!
DEPOIS ARRANCOU A CABEÇA DE RINOCERONTE DA PAREDE E SAIU A TODA
TÁ BRINCANDO!
AH, MEU DEUS!

ELA AINDA NÃO QUER **NAMORAR** O SUJEITO, NEM NADA DO TIPO — AS BARREIRAS AINDA ESTÃO EM PÉ —, MAS PELO MENOS MILLER CONQUISTOU A ATENÇÃO DELA.

PETE PARECE UM POUCO MAIS **RECEPTIVO** A MILLER, MAS A JULGAR PELA PERNA, PELO ACENO MORNO E PELO SORRISO DE 15 WATTS, ELE **NÃO É** UM GRANDE FÃ.

ENQUANTO ISSO, O CORPO DE MILLER É TODO **IMPULSO PARA A FRENTE**. ELE TEM CERTEZA DE QUE ESTÁ POR CIMA.

TANTA CERTEZA, NA VERDADE, QUE AGITA AS MÃOS NAQUELA POSIÇÃO DE "SILÊNCIO, VOCÊS VÃO QUERER OUVIR ISSO".

ELE ESTÁ NO **COMANDO**.

UAU! VIREI **FÃ** DELE AGORA!

JURA QUE NÃO ESTÁ INVENTANDO ISSO?

JURO! A POLÍCIA ESTÁ ATRÁS DELE E TUDO.

ESTÃO VENDO O DEDO ACUSADOR DE CARRIE? ELA **FALA A SÉRIO**. ELA **CHUTARIA O TRASEIRO DELE** CASO ELE MENTISSE.

SABE, EU SEMPRE OUVI DIZER QUE O SR. D. ERA **XAROPE**. SABIAM QUE NO ANO PASSADO ELE...

HÃ...

O QUÊ?

OLÁ, MEUS JOVENS.

POR ISSO, O GESTO COMICAMENTE FORMAL DE MILLER INCLUI UM ELEMENTO DE **MEDO REAL**, TANTO NA POSE RETRAÍDA COMO NOS ASPECTOS DE SUA EXPRESSÃO.

O MODO COMO OS LEITORES INTERPRETARÃO TANTO A **LINGUAGEM CORPORAL** COMO A **EXPRESSÃO FACIAL** DEPENDERÁ MUITO DO QUE ELES JÁ **SABEM** SOBRE SEUS PERSONAGENS.

ESSES PERSONAGENS TALVEZ NEM SEMPRE MOSTREM **TODOS** OS SENTIMENTOS NA **PÁGINA**, MAS OS LEITORES PODERÃO INFERIR MUITA COISA SOBRE ELES...

... COM BASE NO QUE ESSES PERSONAGENS **SABEM**...

... NO QUE **FIZERAM**...

... E NO QUE **DESEJAM**.

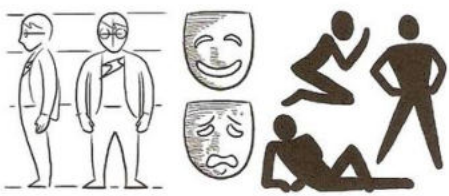
PONHA TODAS AS SUAS HABILIDADES NARRATIVAS EM USO, TORNANDO A **VIDA INTERIOR** DE SEUS PERSONAGENS CLARA E MEMORÁVEL...

... E SEUS LEITORES SE TORNARÃO MAIS CAPAZES DE **RECONHECER** TAIS QUALIDADES **EM SI MESMOS**.

HISTÓRIAS PARA HUMANOS

HISTÓRIAS PARA HUMANOS

DO **DESIGN DE PERSONAGENS** À **EXPRESSÃO FACIAL** E À **LINGUAGEM CORPORAL**, É ESSE SENSO DE RECONHECIMENTO QUE MUITOS DE SEUS LEITORES **VALORIZARÃO** EM SEUS QUADRINHOS, ACIMA DE TUDO O MAIS.



A HISTÓRIA DOS QUADRINHOS É REPLETA DE PERSONAGENS SIMPLES E POPULARES QUE NÃO FIZERAM MAIS DO QUE ARRANHAR A SUPERFÍCIE DESSAS COMPLEXAS QUALIDADES HUMANAS.

ALGUNS CHEGARAM MESMO A SUGERIR QUE A INOCÊNCIA INFANTIL E A **FALTA** DE SUTILEZA HUMANA DOS QUADRINHOS É PARTE DE SUA FORÇA.

TALVEZ SEJA.

OU TALVEZ ISSO SEJA APENAS EVIDÊNCIA DE UMA FORMA DE ARTE COM ESPAÇO PARA **CRESCER**.

DURANTE DÉCADAS, CADA GERAÇÃO DE QUADRINISTAS FOI UM POUCO MAIS FUNDO NAS VIDAS EMOCIONAIS DE SEUS PERSONAGENS.

IR **AINDA MAIS FUNDO** PODE SER UMA DAS MANEIRAS DE AS FUTURAS GERAÇÕES DE QUADRINISTAS SE DEFINIREM.

QUANTO DA SUTILEZA DO COMPORTAMENTO HUMANO VOCÊ PORÁ NOS SEUS QUADRINHOS É UMA DECISÃO SUA.

CRIAR VIDA PELOS QUADRINHOS PODE SER TÃO SIMPLES COMO DISPOR ALGUMAS LINHAS SOBRE UM PEDAÇO DE PAPEL...

... OU PODE SER TÃO COMPLEXO, DESAFIADOR E MISTERIOSO COMO CRIAR VIDA NA REALIDADE.

TUDO DEPENDE DO QUE VOCÊ PRETENDE MOSTRAR AOS LEITORES DE SUAS HISTÓRIAS...

... E DO QUE ELES DECIDEM **VER**.

NOTAS

CAPÍTULO 2: HISTÓRIAS PARA HUMANOS

PÁGINAS 58-61 — SIMETRIA E RECONHECIMENTO

CLARO, HÁ MUITAS MANEIRAS DE DISTINGUIR UM ANIMAL DE SEU AMBIENTE (CRESCIMENTO E REPRODUÇÃO, MOVIMENTAÇÃO, REAÇÃO A ESTÍMULOS...). A RAZÃO POR QUE RESOLVI ME CONCENTRAR NA SIMETRIA — ALÉM DO FATO DE QUE ADORO ASSUNTOS OCULTOS — É QUE ELA É O ASPECTO DA VIDA QUE MELHOR SE ACOMODA A UM MEIO VISUAL ESTÁTICO COMO OS QUADRINHOS.

A IMAGEM ACIMA ESTÁ CONGELADA NO TEMPO. VOCÊ NÃO PODE VER O ANIMAL SE MOVENDO. NÃO SABE O QUE SE PASSA PELA CABEÇA DELE. MAS SABE QUE ELE ESTÁ VIVO. E SABERIA DISSO MESMO QUE NUNCA TIVESSE VISTO UM TIGRE NA VIDA. A NATUREZA OFERECE OUTROS EXEMPLOS DE SIMETRIA, COMO OS CRISTAIS, E HÁ PLANTAS QUE A APRESENTAM, MAS OS ANIMAIS TÊM UM SUFICIENTE MONOPÓLIO DO DESIGN BILATERAL DESCRITO NA PÁGINA 60 PARA QUE O CONSIDEREMOS NOSSO "CARTÃO DE VISITA".

NA PÁGINA 61, TAMBÉM MENCIONEI NOSSA PREFERÊNCIA POR VER SERES HUMANOS EM IMAGENS SIMPLES, ALGO QUE DISCUTO EXTENSAMENTE EM *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, CAPÍTULO DOIS.

PS: A ESCULTURA NA PÁGINA 60 É UMA INVENÇÃO, MAS BASEIA-SE EM VÁRIAS ESCULTURAS SIMILARES NA ÁFRICA.

PÁGINA 64, QUADRINHO CINCO — PERSONAGENS QUE "ESCREVEM A SI MESMOS"

OUVI QUADRINISTAS DIZEREM LITERALMENTE QUE O QUE FAZEM É MENOS ESCREVER SEUS PERSONAGENS DO QUE DAR VAZÃO AO QUE OS PRÓPRIOS PERSONAGENS QUEREM FAZER, UMA ABORDAGEM INTUITIVA QUE TEM RELAÇÕES COM O FOGO CRUZADO "ANIMISTA", DISCUTIDO NO CAPÍTULO SEIS. É NA VERDADE UMA ATITUDE MUITO COMUM ENTRE QUADRINISTAS DE SUCESSO.

E LUNÁTICOS, É CLARO.

PÁGINA 65, QUADRINHO CINCO — A ARMADILHA DA HISTÓRIA DE FUNDO

FALANDO SÉRIO, HÁ POR AÍ MUITOS SOLITÁRIOS E TRISTONHOS ASPIRANTES A QUADRINISTA QUE ENRIQUECEM COMPULSIVAMENTE AS HISTÓRIAS DE FUNDO DE PERSONAGENS QUE NINGUÉM VERÁ, EM VEZ DE PRODUZIREM HISTÓRIAS LEGÍVEIS E BEM ACABADAS. NÃO DEIXE QUE ISSO OCORRA COM VOCÊ! PARA UMA HISTÓRIA DE ALERTA, TENTE "GOOGLEAR" O NOME "HENRY DARGER" OU CONSIGA O DOCUMENTÁRIO SOBRE DARGER CHAMADO *IN THE REALMS OF THE UNREAL* (*NOS REINOS DO IRREAL*).

PÁGINA 65, QUADRINHO SEIS — QUANDO HISTÓRIAS DE VIDA COLIDEM

PERSONAGENS CUJAS DIFERENTES ORIGENS GOVERNAM A NATUREZA DE SEUS RELACIONAMENTOS INCLUEM:

- BETTY E VERONICA
- SUPERMAN E LOUIS LANE
- FRODO E GOLLUM
- TARZAN E JANE
- POPEYE E OLÍVIA PALITO
- JEAN VALJEAN E O INSPETOR JAVERT
- A PEQUENA SEREIA E O PRÍNCIPE COMO-SE-CHAMA-MESMO
- BUFFY E SPIKE

PÁGINA 66 — SESSÕES DE VIDA

UM AMIGO MEU ASSISTIU AO *HOMEM ARANHA 2002*, DE SAM RAIMI, SENTADO ATRÁS DE UM PAI COM SEU FILHO. NO COMEÇO DO FILME, O NÃO TÃO HERÓICO HOMEM ARANHA É SACANEADO POR UM PROMOTOR DE LUTAS E, QUANDO ESTE É ROUBADO MOMENTOS DEPOIS, DEIXA QUE O LADRÃO ESCAPE, COMO AJUSTE DE CONTAS.

O ROTEIRISTA, DAVID KOEPP (QUE SEGUE A ORIGEM QUADRINÍSTICA NA MAIOR PARTE DO FILME), CONSTRÓI A CENA PARA MAXIMIZAR NOSSA SIMPATIA PELO HOMEM ARANHA. E A VERDADE É QUE, SEGUNDO MEU AMIGO, O PAI SE INCLINOU PARA O FILHO NAQUELE PONTO DO FILME E DISSE: "ISSO SIM É QUE É JUSTIÇA!".

DURANTE A SESSÃO, O PAI (E PRESUMIVELMENTE O FILHO) ENTROU DE TAL MODO NA CABEÇA DO HOMEM ARANHA QUE, QUANDO O TIO DO PERSONAGEM FOI MORTO PELO MESMO BANDIDO NA CENA SEGUINTE, ELE E O PERSONAGEM DESPERTARAM PARA O ALERTA MORAL DO FILME AO MESMO TEMPO, O QUE DUPLICOU A EFETIVIDADE DO MOMENTO.

SE MUITAS DE NOSSAS MELHORES HISTÓRIAS INCLUEM UMA GRANDE MUDANÇA NAS PERSPECTIVAS DE UM PERSONAGEM PRINCIPAL, AS **MELHORES** DAS MELHORES NOS AJUDAM A EXPERIMENTAR A MUDANÇA **JUNTO** COM ELE.

PÁGINA 67, QUADRINHO CINCO — MOSTRE, NÃO CANTE!

EM *O MÁGICO DE OZ*, OS PERSONAGENS LITERALMENTE CANTAM SEUS DESEJOS, MAS EM HISTÓRIAS MAIS NATURALISTAS SEUS

PERSONAGENS DEVEM DEMONSTRAR O QUE DESEJAM POR MEIO DE AÇÕES, E RARAMENTE, EXPLICITÁ-LAS DE TAL MANEIRA. NA VIDA REAL, ESPECIALMENTE NO QUE SE REFERE A DESEJOS BÁSICOS, COMO O AMOR OU O DINHEIRO, AS PESSOAS ESTÃO CONSTANTEMENTE TENTANDO FISGAR AS COISAS QUE QUEREM, SEM ADMITIR DIANTE DOS OUTROS — E NEM DE SI MESMAS.

O PÚBLICO SE SENTE MAIS INTELIGENTE E SE DIVERTE MAIS CASO POSSA ADIVINHAR OS SENTIMENTOS DE UM PERSONAGEM ANTES DO PRÓPRIO PERSONAGEM.

PÁGINA 67, QUADRINHO SEIS — "TODO MUNDO É HERÓI NA PRÓPRIA MENTE"

PALMAS PARA O ESCRITOR/ARTISTA JIM STARLIN POR INCLUIR ESSA LINHA NO PRIMEIRO GIBI QUE COMPREI, UMA EDIÇÃO ANTIGA DE *WARLOCK* (Nº 9, ACHO), QUANDO EU TINHA UNS 13 ANOS DE IDADE.

PÁGINA 68, QUADRINHO DOIS — JUNG NO FUNDO

VOCÊ NÃO PRECISA SER UM ESPECIALISTA EM PSICOLOGIA JUNGIANA PARA USAR TAIS IDÉIAS COMO TRAMPOLINS. EU COM CERTEZA NÃO SOU. TUDO O QUE EU SABIA DAS "QUATRO FUNÇÕES" DA ATIVIDADE MENTAL DE JUNG EM 1982, QUANDO CRIEI ESSES QUATRO PERSONAGENS, ERA QUE O "PENSAMENTO" ENFATIZAVA A LÓGICA E O RACIOCÍNIO, A "SENSAÇÃO" SE REFERIA À EXPERIÊNCIA SENSÓRIA, O "SENTIMENTO" ATRIBUÍA VALORES E JUÍZOS E A "INTUIÇÃO" TINHA A VER COM A PERCEPÇÃO DAS COISAS NÃO VISTAS.

MESMO QUE EU ESTIVESSE ERRANDO FEIO, JUNG TINHA ME PROPORCIONADO UM PONTO DE PARTIDA QUE AJUDAVA A SEPARAR ESSES PERSONAGENS O SUFICIENTE PARA DAR-LHES DESEJOS ÚNICOS NA MAIORIA DAS SITUAÇÕES.

PÁGINA 68, QUADRINHO CINCO — MITOLOGIA E ARQUÉTIPOS

O LIVRO *O HERÓI DE MIL FACES*, DE JOSEPH CAMPBELL, VEM FREQÜENTEMENTE À TONA QUANDO DISCUTIMOS ARQUÉTIPOS NA LITERATURA, EM PARTE DEVIDO A SUA INFLUÊNCIA SOBRE OS PERSONAGENS ORIGINAIS DE *GUERRA NAS ESTRELAS*, DE GEORGE LUCAS. O DOCUMENTÁRIO DE LUCAS SOBRE CAMPBELL, *THE POWER OF THE MYTH* (*O PODER DO MITO*), FOI OUTRA PEDRA DE TOQUE PARA MUITOS ESCRITORES DURANTE AQUELE PERÍODO. UMA VEZ MAIS, VOCÊ NÃO PRECISA DE UM DIPLOMA EM MITOLOGIA PARA EMPREGAR TAIS IDÉIAS. SINTA-SE À VONTADE PARA USAR COMO TRAMPOLIM O QUE QUER QUE LHE INSPIRE.

PÁGINA 69, QUADRINHO QUATRO — SUTILEZA MEDIANTE A INTERAÇÃO

QUANDO PENSO NESTE PRINCÍPIO, USUALMENTE PENSO NO PINTOR FRANCÊS GEORGES SEURAT (1859-1891).

SEURAT USAVA MUITOS PONTINHOS DE COR PURA EM SEUS QUADROS, QUE PARECIAM SE MESCLAR NOS OLHOS DO OBSERVADOR QUANDO VISTOS DE LONGE, CRIANDO ASSIM A ILUSÃO DE UMA GAMA MAIS SUTIL E MAIS VARIADA DE TONS E CORES (HOJE, A IMPRESSÃO COLORIDA PRODUZ EFEITOS SIMILARES COM PONTOS EM SEMITOM DE CIANO, MAGENTA E AMARELO).

EIS AQUI UM PEQUENO RECORTE DE SEU QUADRO MAIS CONHECIDO, *DOMINGO À TARDE NA ILHA DA GRANDE JATTE*, O ÚNICO QUADRO A TER VIRADO UM MUSICAL, ATÉ ONDE SEI:

QUANDO PERSONAGENS DE CONCEPÇÃO SIMPLES INTERAGEM, ELES SÃO COMO OS PONTOS DE SEURAT — PONTOS DE REFERÊNCIA PARA DIFERENTES ASPECTOS BÁSICOS DO COMPORTAMENTO HUMANO, CAPAZES DE ILUMINAR ASPECTOS DA VIDA MUITO MAIS SUTIS.

NOTEI ISSO PELA PRIMEIRA VEZ AO LER A CLÁSSICA HISTÓRIA *SOPA DE GRAN PEÑA*, DE GILBERT HERNANDEZ.

PÁGINA 70, QUADRINHOS QUATRO E CINCO — PERSONAGENS DE LINHA DE PRODUÇÃO

ISSO É DEPLORAVELMENTE COMUM. TALVEZ UM TERÇO DE TODOS OS ASPIRANTES A QUADRINISTA SÓ DESENHE O MESMO PERSONAGEM VEZES E VEZES E VEZES SEGUIDAS.
POR FAVOR, NÃO SEJA UM DELES!

PÁGINA 70, QUADRINHOS SETE E OITO — A ABORDAGEM DO REPERTÓRIO

ALGUNS ARTISTAS, NOTAVELMENTE OSAMU TEZUKA, DO JAPÃO, TÊM UM ELENCO COM VARIADOS TIPOS DE PERSONAGENS QUE APARECEM EM DIFERENTES HISTÓRIAS, COMO ATORES DE CIRCO ASSUMINDO DIFERENTES PAPÉIS. OUTROS, COMO WILL EISNER E RUMIKO TAKAHASHI, TÊM UMA GAMA MAIS ESTREITA DE CARACTERÍSTICAS PARA PROTAGONISTAS BELOS OU HERÓICOS, MAS UMA VASTA GAMA DE TIPOS DE ROSTO E DE CORPOS ENTRE OS COADJUVANTES.

PÁGINA 71 — VARIAÇÃO DE PERSONAGENS

VOCÊ NÃO PRECISA FAZER TODOS OS PERSONAGENS DIFERENTES DE TODOS OS DEMAIS EM TODOS OS SENTIDOS, É CLARO; MAS VEJA O EXERCÍCIO Nº 3 PARA ALGUNS DOS PARÂMETROS QUE PODE SER INTERESSANTE LEVAR EM CONTA.

PÁGINA 72, QUADRINHO SETE — O CÉREBRO DE KIRBY

NUNCA ENCONTREI EVIDÊNCIA ALGUMA DE QUE JACK KIRBY OU STAN LEE BASEARAM O QUARTETO FANTÁSTICO NOS QUATRO ELEMENTOS CLÁSSICOS GREGOS, EMBORA KIRBY TENHA SEGUIDO UM MODELO SIMILAR PARA OS PREDECESSORES NÃO SUPER-HERÓICOS DO QF EM *THE CHALLENGERS OF THE UNKNOWN* (*OS*

DESAFIANTES DO DESCONHECIDO). PROVAVELMENTE, ENTÃO, ISSO NÃO DEVE SER COINCIDÊNCIA.

PÁGINA 73, QUADRINHOS DE QUATRO A SETE — QUADRINHOS E ESTEREÓTIPOS

A CONEXÃO DOS QUADRINHOS COM OS ESTEREÓTIPOS REMONTA A SUAS ORIGENS. O ARTISTA SUÍÇO RODOLPHE TOPFFER (1799-1846) — FREQUENTEMENTE CONSIDERADO UM PONTO DE PARTIDA PARA OS QUADRINHOS COMO HOJE OS CONHECEMOS — FLERTOU COM A PSEUDOCIÊNCIA DA FRENOLOGIA, QUE AFIRMAVA SER POSSÍVEL DETERMINAR A PERSONALIDADE E A CAPACIDADE MENTAL DE ALGUÉM MEDINDO A FORMA DA CABEÇA. TOPFFER NÃO COMPROU NECESSARIAMENTE AS CONCLUSÕES MAIS TÓXICAS DESSA "CIÊNCIA", MAS CONSIDEROU TAIS ESTEREÓTIPOS VISUAIS ÚTEIS PARA ARTISTAS VISUAIS QUE TRABALHAVAM COM O ESTILO SIMPLES DE DESENHOS NARRATIVOS QUE ELE DESENVOLVEU.

DESDE SEUS PRIMÓRDIOS, NO FIM DO SÉCULO 19, AS TIRINHAS DE QUADRINHOS AMERICANAS CONTINHAM REPRESENTAÇÕES NEGATIVAS DE MINORIAS ÉTNICAS, E REPRESENTAÇÕES RACISTAS DE AFRO-AMERICANOS. ALGUNS DOS PRIMEIROS ARTISTAS DOS QUADRINHOS, COMO WINDSOR MCKAY E WILL EISNER, INTRODUZIRAM PERSONAGENS MODELADOS VISUALMENTE EM VELHOS ESTEREÓTIPOS RACIAIS. NO CASO DE EISNER, HOUVE TENTATIVAS DE HUMANIZAR O PARCEIRO NEGRO EBONY NA SÉRIE *THE SPIRIT*, MAS O DESIGN VISUAL ESTEREOTIPADO CONTINUOU A PESAR DURAMENTE SOBRE A SÉRIE, QUE DESCARTOU FINALMENTE O PERSONAGEM.

COMO ESTE LIVRO É DEDICADO A WILL, QUE CONSIDERO UM AMIGO E MENTOR, É IMPORTANTE RECONHECER AS LEGÍTIMAS CRÍTICAS VOLTADAS CONTRA EBONY — ESPECIALMENTE CONTRA AS PRIMEIRAS VERSÕES DO PERSONAGEM. PARA SEU CRÉDITO, CONTUDO, O JOVEM EISNER SEGUIRIA EM FRENTE, TRABALHANDO COM QUADRINHOS POR SEIS DÉCADAS APÓS DEIXAR PARA TRÁS ESSAS PRIMEIRAS PÁGINAS, E PRODUZIRIA MUITAS HISTÓRIAS SOCIALMENTE PROGRESSISTAS, ESPECIALMENTE NOS ANOS QUE SE SEGUIRAM A *UM CONTRATO COM DEUS*, DE 1978.

ESTEREÓTIPOS MAIS GENERALIZADOS, COMO OS VISTOS NA PÁGINA 73 (O BRUTAMONTES, O PEQUENO *NERD* E O LÍDER HERÓICO), NÃO CONTÊM NECESSARIAMENTE A MESMA CARGA SOCIAL, E SÃO TENTADORES PARA CARTUNISTAS QUE DESEJAM CAUSAR UMA IMPRESSÃO RÁPIDA. MAS MESMO AQUI ALGUNS PRECONCEITOS PODEM INTERFERIR. ESTÁ VENDO O CRACHÁ ACIMA DO BOLSO DO "BRUTAMONTES", CARACTERIZANDO-O COMO OPERÁRIO? E O **NERD** TEM FEIÇÕES ESTEREOTIPADAMENTE JUDIAS? EM SUMA: TODO ESTEREÓTIPO VEM DE ALGUMA PARTE, E ESSA PARTE PODE NEM SEMPRE SER ÓBVIA.

PÁGINAS 74-77 — FICHAS-MODELO E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

LIVROS SOBRE ANIMAÇÃO SÃO ESPECIALMENTE ÚTEIS PARA SABER COMO OS PERSONAGENS PODEM SER CONSTRUÍDOS NA FASE DA FICHA-MODELO, PARA ASSEGURAR UM VISUAL CONSISTENTE DURANTE TODA UMA HISTÓRIA. APRENDI MUITO COM UM VELHO LIVRO DE PRESTON BLAIR, E ELE PARECE TER AINDA ALGUNS OUTROS EM CIRCULAÇÃO; MAS OLHE À SUA VOLTA E VOCÊ PROVAVELMENTE ENCONTRARÁ UM BOM NÚMERO DELES.

EIS AQUI UM EXEMPLO DO RECENTE *CARTOON ANIMATION* (*ANIMAÇÃO DE CARTUNS*), DE PRESTON BLAIR:

ARTE DE PRESTON BLAIR (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

PÁGINA 78 — GRAVIDADE E SEPARAÇÃO

O MAIOR PROBLEMA EM MANTER PERSONAGENS INTERNAMENTE CONSISTENTES E DIFERENTES UNS DOS OUTROS É QUE DEPOIS DE ALGUM TEMPO OS PERSONAGENS ACABAM SOANDO MAIS E MAIS COMO O AUTOR — UMA DENTRE MUITAS RAZÕES PARA QUE UM AMIGO HONESTO LEIA SEU TRABALHO E PROCURE TAIS HÁBITOS INDESEJÁVEIS.

PÁGINAS 80-101 — EXPRESSÕES FACIAIS: COMENTÁRIOS GERAIS

UM DOS MAIORES PROBLEMAS DE LIVROS SOBRE DESENHO É A PREMISSA IMPLÍCITA DE QUE OS LEITORES DEVEM ESTUDAR E IMITAR OS DESENHOS DO MESTRE (UMA IDÉIA ESPECIALMENTE RUIM NO MEU CASO, JÁ QUE EU DIFICILMENTE SOU UM "MESTRE").

OS DESENHOS DESTA SEÇÃO SÃO MINHAS MELHORES TENTATIVAS DE ILUSTRAR OS PRINCÍPIOS DE EXPRESSÕES FACIAIS QUE ESTOU DESCREVENDO, MAS ELES NÃO DEVEM SER VISTOS COMO SE APONTASSEM A "FORMA CORRETA" DE DESENHAR EXPRESSÕES ESPECÍFICAS. HÁ INCONTÁVEIS MANEIRAS DE DESENHAR UMA EXPRESSÃO, E INCONTÁVEIS ARTISTAS CUJAS TÉCNICAS VOCÊ PODE ESTUDAR.

AS MELHORES FONTES QUE DESCOBRI PARA EXPRESSÕES FACIAIS (ALÉM DE OBSERVAÇÕES DA VIDA REAL) FORAM DARWIN, PAUL EKMAN E O ARTISTA GARY FAIGIN. VEJA A BIBLIOGRAFIA PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE CADA UM DELES. O LIVRO DE FAIGIN, *THE ARTIST'S COMPLETE GUIDE TO FACIAL EXPRESSIONS* (*O GUIA COMPLETO DO ARTISTA PARA EXPRESSÕES FACIAIS*) FOI ESSENCIAL PARA MIM, E É ALTAMENTE RECOMENDADO.

PÁGINAS 84-85 — O FATOR ARREPIO

TUDO BEM, ATÉ **EU** ACHO ESSAS DUAS PÁGINAS MEIO ARREPIANTES E REDUCIONISTAS, POR ISSO NÃO POSSO CULPÁ-LO SE VOCÊ SENTIR O MESMO. NINGUÉM QUER PENSAR NO PRÓPRIO ROSTO COMO UMA MÁQUINA, REAGINDO A COMANDOS INTERNOS

DE EMOÇÃO COMO SE FOSSE UM ABAJUR DE TRÊS FASES. ROSTOS SÃO INFINITAMENTE MAIS SUTIS DO QUE ISSO, E AS EMOÇÕES QUE OS GOVERNAM SÃO AINDA MAIS SUTIS.

ESSE É OUTRO CASO EM QUE UMA ANALOGIA COM AS CORES PODE SER ÚTIL. UM VERMELHO, VERDE OU AZUL PURO RARAMENTE É VISTO NA NATUREZA, ONDE AS VARIAÇÕES DE MATIZ, SATURAÇÃO E VALOR RESULTAM EM UM MUNDO INCRIVELMENTE SUTIL DE CORES. DESCREVER A FACE DE UMA COLINA COMO "VERDE" OU UM CARRO ENFERRUJADO E ABANDONADO COMO "LARANJA" NÃO CHEGA NEM A ARRANHAR A SUPERFÍCIE. MAS ATÉ QUE COMPREENDAMOS OS PRINCÍPIOS BÁSICOS SOBRE COMO AS CORES PRIMÁRIAS SE COMBINAM ENTRE SI, NOSSAS CHANCES DE REPRODUZIR TAL SUTILEZA EM ARTE FICAM REDUZIDAS. OS GRÁFICOS DAS PÁGINAS 84 E 85 SÃO APENAS MINHA MANEIRA DE MOSTRAR O QUE ACONTECE QUANDO O "VERMELHO" E O "AZUL" DAS EMOÇÕES SE COMBINAM.

ROSTOS **SÃO** MÁQUINAS, ALIÁS ISSO NÃO OS TORNA MENOS BONITOS.

PÁGINA 91, QUADRINHOS UM E DOIS — OCULTANDO AS EMOÇÕES

CHRIS WARE, EM UMA "CLASSE MESTRA" COM CHARLES BURNS (DISPONÍVEL NO ITUNES, EMBORA A UM PREÇO SALGADO), QUESTIONOU A UTILIDADE DE TENTAR ENSINAR EXPRESSÕES EMOCIONAIS BÁSICAS A CARTUNISTAS, EM GRANDE PARTE POR CAUSA DA FORMA COMO OS ADULTOS OCULTAM AS EMOÇÕES:

"EU TIVE UMA FILHA BEM RECENTEMENTE, E ACHO QUE OS ÚNICOS SERES HUMANOS NO PLANETA QUE SE COMUNICAM DESSA FORMA SÃO OS BEBÊS. APENAS ELES USAM O ROSTO PARA SE EXPRESSAR, E POR VOLTA DOS DOIS ANOS DE IDADE COMEÇAM A TENTAR CONTROLAR SEUS ROSTOS OU MENTIR PARA VOCÊ. ACHO QUE SÓ MESMO UMA CRIANÇA SERIA COMPLETAMENTE HONESTA EM SUAS EXPRESSÕES FACIAIS, E, ALÉM DISSO, UM DOS SEGREDOS OU TRUQUES PARA DESENHAR UMA TIRINHA DE QUADRINHOS BEM-SUCEDIDA SOBRE ADULTOS, SE VOCÊ OS ESTIVER DESENHANDO A PARTIR DE FORA, É LEMBRAR QUE A MAIORIA DELES MENTE COM O ROSTO".

PÁGINAS 94-99 — QUANDO NÃO SER SUTIL

MESMO QUE SEU ESTILO DE DESENHO INCLUA ALGUMAS EXPRESSÕES MUITO SUTIS, VOCÊ PRECISARÁ MANTÊ-LAS SIMPLES NAS GRANDES ANGULARES. EIS AQUI PARTE DE UM QUADRINHO DE JAIME HERNANDEZ:

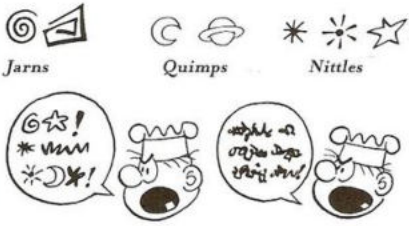
ACIMA E NO TOPO: ARTE DE JAIME HERNANDEZ. NO CENTRO À DIREITA: ARTE DE MORT WALKER. NA BASE À DIREITA: ARTE DE KYLE BAKER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

CADA UMA DESSAS EXPRESSÕES É SIMPLES A PONTO DE PARECER UM DESENHO COM PAUZINHOS, MAS ISSO NOS AJUDA A OUVIR O SARCASMO, A DETERMINAÇÃO E A AFEIÇÃO HONESTA NOS CORRESPONDENTES BALÕES DE FALA.

EXPRESSÕES MAIS COMPLEXAS SÃO MELHOR USADAS PARA PERSONAGENS EM CLOSE-UP, QUE OS LEITORES VERÃO COM CLAREZA. ROSTOS NO FUNDO OU OS QUE PERTENCEM A UMA MULTIDÃO PODEM TER DE EVIDENCIAR SUAS EMOÇÕES UM POUCO MAIS.

PÁGINA 96 — ESSAS COISAS TÊM NOMES!

THE LEXICON OF COMICANA (*O LÉXICO DE COMICANA*), DE MORT WALKER, ATRIBUI NOMES ENGRAÇADOS E EXCELENTES A UMA SÉRIE DE SÍMBOLOS FAMILIARES DOS QUADRINHOS (AQUELAS GOTAS DE SUOR? MORT AS CHAMA DE "PLEWDS"!). VEJA A BIBLIOGRAFIA PARA LOCALIZAR UMA CÓPIA.



PÁGINA 99, QUADRINHO SETE — MUDANÇAS DE QUADRO A QUADRO

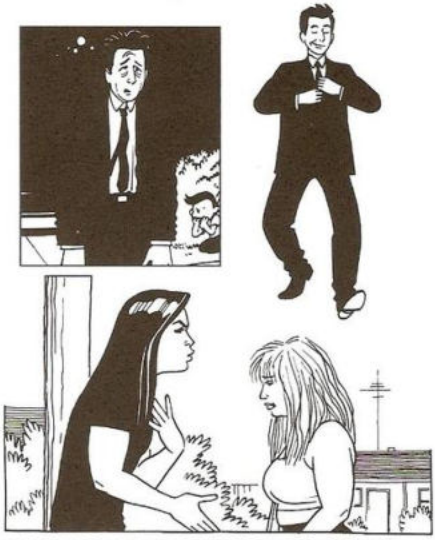
EIS AQUI QUATRO FACES CONSECUTIVAS DE UMA HISTÓRIA MUDA EM QUATRO PÁGINAS DE KYLE BAKER. VOCÊ CONSEGUE ENTENDER A SITUAÇÃO SÓ PELOS ROSTOS?

MESMO EM ESTILOS DE CARTUM MAIS SIMPLES, UMA OU DUAS LINHAS BEM ESCOLHIDAS PODEM FAZER MUITO PARA ESPECIFICAR UMA EMOÇÃO, COMO NESTA TRANSIÇÃO ENTRE QUADRINHOS DE *SNOOPY*, DE CHARLES SCHULTZ.

ORDINARIAMENTE, QUANDO GRITA, LUCY TEM UM CENHO PESADO E NERVOSO, COMO SE ESTIVESSE A PONTO DE SOCAR ALGUÉM. NESTA SEQUÊNCIA, PORÉM, SEU CENHO ESTÁ ELEVADO, O QUE DEMONSTRA UMA IRRITAÇÃO MEDIANA, QUE NÃO CHEGA ÀS RAIAS DA VIOLÊNCIA. ENQUANTO ISSO, O SORRISO DE LINO AINDA ESTÁ SE APAGANDO (SORRISOS DE VERDADE SOMEM GRADUALMENTE), MAS PODEMOS COMEÇAR A VER O LÁBIO INFERIOR ASSUMINDO O CONTORNO QUE DENOTA MEDO (JUNTAMENTE COM A CORRESPONDENTE POSTURA CORPORAL):

PÁGINA 102-111 — LINGUAGEM CORPORAL

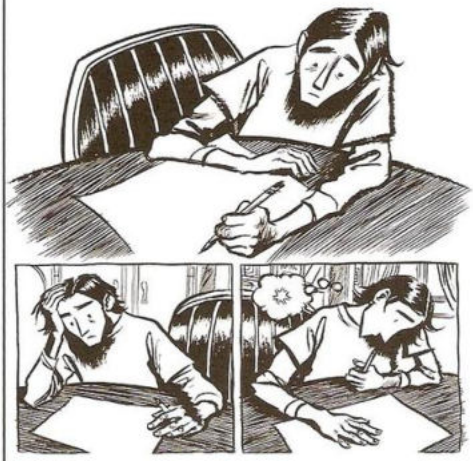
EIS AQUI ALGUNS ARTISTAS MELHORES DO QUE EU DEMONSTRANDO O TIPO DE RELAÇÕES QUE DESCREVI NA SEÇÃO SOBRE LINGUAGEM CORPORAL, COMEÇANDO COM JAIME HERNANDEZ COM **ELEVAÇÃO** E **STATUS**:



ARTE DE CHARLES SCHULZ, JAIME HERNANDEZ, WILL EISNER E CRAIG THOMPSON (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

WILL EISNER COM **DISTÂNCIA E RELACIONAMENTO**:

E CRAIG THOMPSON COM **DESEQUILÍBRIO E INSATISFAÇÃO**:



PÁGINA 104 — FATORES DA LINGUAGEM CORPORAL

AQUI ESTÃO MINHAS PRÓPRIAS CATEGORIAS, E NÃO SÃO DE MODO ALGUM COMPLETAS (COMO MENCIONEI NA PÁGINA 111). MINHAS REFERÊNCIAS PARA A LINGUAGEM CORPORAL FORAM UM POUCO MAIS IRREGULARES DO QUE PARA EXPRESSÕES FACIAIS. NESTA SEÇÃO, CONTEI MAIS COM MINHAS PRÓPRIAS OBSERVAÇÕES PARA ORDENAR AS COISAS.

PÁGINA 111 — OUTROS SINAIS CORPORAIS

PARTES DESTA PÁGINA RECORREM A IDÉIAS CONTIDAS NO LIVRO *MANWATCHING* (*OBSERVANDO O HOMEM* — 1977), DE DESMOND MORRIS (VER BIBLIOGRAFIA).

EXERCÍCIOS OPCIONAIS

Nº 1 — HISTÓRIA DA VIDA DE UM PERSONAGEM

DA PÁGINA 64, QUADRINHO SEIS: "CONSIDERE SUA PRÓPRIA HISTÓRIA E COMO ELA MOLDOU VOCÊ".

TENTE LISTAR OS CINCO ASPECTOS MAIS IMPORTANTES DE SUA PRÓPRIA HISTÓRIA. SUA VIDA FAMILIAR, SEU LOCAL DE NASCIMENTO, GRANDES ACONTECIMENTOS ETC. EM SEGUIDA, CRIE UM NOVO PERSONAGEM QUE NÃO SE PAREÇA EM NADA COM VOCÊ, MAS QUE TENHA TIDO ESSAS MESMAS EXPERIÊNCIAS EM SEU PASSADO. CONSIDERE QUE TIPO DE PESSOA TERIA EMERGIDO DESSA HISTÓRIA.

AGORA CRIE UM SEGUNDO PERSONAGEM COM UMA HISTÓRIA DE VIDA OPOSTA NESSES MESMOS CINCO SENTIDOS. COMO OS DOIS SE RELACIONARIAM CASO AS CIRCUNSTÂNCIAS OS APROXIMASSEM?

Nº 2 — LANÇANDO UMA REDE AMPLA (PÁGINA 71)

CRIE UM ELENCO DE TRÊS A CINCO PERSONAGENS, TODOS DIFERENTES EM PELO MENOS QUATRO DOS SEGUINTES ASPECTOS, MAS **IGUAIS** EM TODOS OS DEMAIS. COMO SUAS DIFERENÇAS AJUDARIAM A DESTACAR AQUILO QUE ELES TODOS TÊM EM COMUM?

- ALTURA
- PESO
- PERFIL FACIAL
- BELEZA
- FORÇA
- RAÇA E ETNIA
- HISTÓRICO
- DESEJOS
- IDADE
- INTELIGÊNCIA
- ESTILO DE ROUPAS
- TEMPERAMENTO
- OBRIGAÇÕES
- DEVOTAMENTO
- SEXO

Nº 3 — DIFERENTES DESEJOS (PÁGINA 67)

TENTE CRIAR UMA HISTÓRIA RUDIMENTAR DE 1 OU 2 PÁGINAS INCLUINDO UM DOS PARES A SEGUIR DANDO INÍCIO A UMA CONVERSA. POR MEIO DE DIÁLOGOS, EXPRESSÕES FACIAIS E LINGUAGEM CORPORAL, VOCÊ CONSEGUIRIA DEIXAR CLARO PARA O LEITOR O QUE CADA PERSONAGEM QUER, SEM QUE ELES PRECISEM TOMAR A INICIATIVA E DIZÊ-LO DIRETAMENTE?

- UMA POLICIAL À PAISANA PROCURANDO UM ASSASSINO NUM BAR PARA SOLTEIROS, E UM SUJEITO TENTANDO CANTÁ-LA.
- UM REPÓRTER DE JORNAL FAZENDO ENTREVISTAS FEITAS COM MINIGRAVADOR SOBRE A "VIDA NAS RUAS" E UM DESABRIGADO FAMINTO ESPERANDO RECEBER PARTE DO SANDUÍCHE QUE O REPÓRTER ESTÁ SEGURANDO.
- UM SUPER-HERÓI RASTREANDO UM VILÃO E ESSE MESMO VILÃO DISFARÇADO, POSANDO COMO UM CIVIL QUE OFERECE "AJUDA" AO HERÓI.

Nº 4 — EXPRESSÕES E LINGUAGEM CORPORAL

TENTE UMA SEQÜÊNCIA DE UMA PÁGINA COM ALGUÉM SEGURANDO UM TELEFONE NO OUVIDO E FALANDO SÓ OCASIONALMENTE, PARA DAR BREVES RESPOSTAS ESPECÍFICAS OU FAZER COMENTÁRIOS SOBRE O QUE O INTERLOCUTOR INVISÍVEL ESTÁ DIZENDO ("ENTENDO", "Ã-HÃ", "NÃO, CLARO" ETC.). VEJA SE VOCÊ CONSEGUE TRANSMITIR QUE O INTERLOCUTOR AFETA EMOCIONALMENTE A PESSOA, POR MEIO APENAS DE SUAS MUDANÇAS DE EXPRESSÃO E DA LINGUAGEM CORPORAL.

UM DESAFIO EXTRA: VOCÊ CONSEGUE TOMAR O MESMÍSSIMO DIÁLOGO E REFORMULAR A CONVERSA PARA DAR-LHE UM SENTIDO EMOCIONAL TOTALMENTE DIVERSO?

Nº 5 — EXPRESSÕES-ALVO

ESCOLHA DUAS EXPRESSÕES DESTA LISTA E DESENHE UM ROSTO QUE CORRESPONDA A ELAS:

- CONFIANTE
- INCERTO
- FRUSTRADO
- FERIDO (EMOCIONALMENTE)
- GALANTEADOR
- MALICIOSO
- CANSADO

EM SEGUIDA PASSE A LISTA A UM AMIGO, JUNTAMENTE COM SEUS DESENHOS, E PEÇA-LHE QUE ADIVINHE O SIGNIFICADO QUE VOCÊ PRETENDIA DAR A CADA EXPRESSÃO.

Nº 6 — POSES-ALVO

ESCOLHA UMA OU DUAS ATITUDES DESTA LISTA E DESENHE UM CORPO CORRESPONDENTE:

- POMPOSO
- INQUIETO
- IMPACIENTE
- AGRESSIVO
- CANSADO
- HUMILDE
- TEIMOSO

NADA DE EXPRESSÕES FACIAIS AQUI. SÓ UM NARIZ E ORELHAS PARA MOSTRAR A POSIÇÃO DA CABEÇA.
NOVAMENTE, MOSTRE SEUS DESENHOS PARA UM AMIGO E PEÇA-LHE QUE ADIVINHE A POSE QUE VOCÊ BUSCAVA.

Nº 7 — LINGUAGEM CORPORAL EM SEQÜÊNCIA

TENTE DESENHAR UMA BREVE HISTÓRIA EM QUADRINHOS MOSTRANDO DUAS FIGURAS DE PAUZINHOS SEM ROSTO CONVERSANDO. NA AUSÊNCIA DE PALAVRAS, UM AMIGO SEU CONSEGUIRIA DESCREVER AS DIFERENTES EMOÇÕES DOS PERSONAGENS?

NOTAS ADICIONAIS EM:
WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

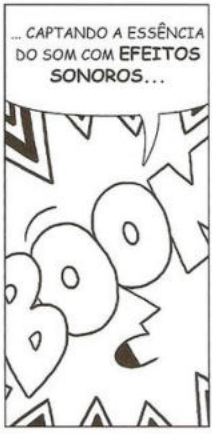
Capítulo Três

O Poder das Palavras

Integração sem Emendas e o "Recurso Desesperado"

O PODER DAS PALAVRAS É UMA PARTE INEGÁVEL DO ATRATIVO DESTA FORMA DE ARTE A QUE CHAMAMOS QUADRINHOS. TÃO FORTE TEM SIDO O PAPEL DAS PALAVRAS NA VASTA MAIORIA DAS GRANDI[illegible]S DE QUADRINHOS, GIBIS E GRAPHIC NOVELS, AO LONGO DOS ÚLTIMOS CEM ANOS, QU[illegible]NS ESTUDIOSOS DOS QUADRINHOS, COMO R. C. HARVEY, SUGERIRAM QUE A COMBINAÇÃO ENGENHOSA ENTRE PALAVRAS E IMAGENS DEVERIA SER INCLUÍDA EM QUALQUER DEFINIÇÃO ABRANGENTE DE QUADRINHOS. ACHO QUE É POSSÍVEL CRIAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SEM PALAVRAS (E NESTES LIVROS ESTOU PARTINDO DE UMA DEFINIÇÃO QUE SE BASEIA ANTES NA IDÉIA DOS QUADRINHOS COMO IMAGENS EM SEQÜÊNCIA, COM OU SEM PALAVRAS), E POR ISSO EU NÃO IRIA NECESSARIAMENTE TÃO LONGE; MAS CLARAMENTE QUALQUER EXAME DA ARTE DE FAZER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DEVE PÔR O PAPEL DAS PALAVRAS NO CENTRO DO PALCO. • AS PALAVRAS EVOCAM SENTIMENTOS, SENSAÇÕES E CONCEITOS ABSTRATOS QUE AS IMAGENS SOZINHAS NÃO PODEM SENÃO COMEÇAR A CAPTAR; ELAS SÃO O ÚNICO VÍNCULO TRADICIONAL DOS QUADRINHOS COM O CALOR E AS NUANÇAS DA VOZ HUMANA; E QUANDO PALAVRAS E IMAGENS ATUAM INTERDEPENDENTEMENTE, ELAS PODEM CRIAR NOVAS IDÉIAS E SENSAÇÕES MUITO ALÉM DA SOMA DAS PARTES. • AS PALAVRAS TAMBÉM DESEMPENHARAM UM PAPEL NA EVOLUÇÃO GRÁFICA DOS QUADRINHOS MODERNOS E, POR MEIO DE SUA ORIGEM — O BALÃO DE FALA, AS LEGENDAS E OS EFEITOS SONOROS —, CRIARAM UMA RIQUEZA DE RECURSOS GRÁFICOS EXCLUSIVOS, MUITOS DELES, HOJE, ESTREITAMENTE ASSOCIADOS COM OS QUADRINHOS E EMPREGADOS REGULARMENTE EM OUTROS MEIOS. • ALGUNS ABORDAM A PROFISSÃO DOS QUADRINHOS ESPERANDO ESCREVER PARA QUE OUTROS DESENHEM, E PARA TAIS PESSOAS AS PALAVRAS SÃO A LAMA DESSE OFÍCIO. MAS QUER VOCÊ PRETENDA ESCREVER PARA OS OUTROS, QUER PRETENDA ESCREVER E DESENHAR TUDO SOZINHO, É A FORTE IMAGINAÇÃO VISUAL E A INTEGRAÇÃO SEM EMENDA DE PALAVRAS E IMAGENS QUE CARACTERIZAM A MELHOR ESCRITA PARA QUADRINHOS. • HOJE, COM UM SÉCULO DE QUADRINHOS NA BAGAGEM, OS CARTUNISTAS DESENVOLVERAM UMA ENGENHOSA E SOFISTICADA DANÇA ENTRE PALAVRA E IMAGEM, QUE ENFATIZA AS FORÇAS DE CADA UMA, MAS TAMBÉM PROCURA, SEMPRE QUE POSSÍVEL, ENCONTRAR O PERFEITO...

OS QUADRINHOS SÃO UMA MÍDIA DE **FRAGMENTOS** — UM POUCO DE TEXTO AQUI, UMA FIGURA RECORTADA ALI —, MAS QUANDO DÃO CERTO, SEUS LEITORES **COMBINAM** ESSES FRAGMENTOS CONFORME LÊEM E EXPERIMENTAM SUA HISTÓRIA COMO UM **TODO** CONTÍNUO.



EM *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, IDENTIFIQUEI ALGUMAS **CATEGORIAS** DISTINTAS DE **COMBINAÇÕES** ENTRE PALAVRAS E IMAGENS.*

1. ESPECÍFICA DA PALAVRA

AS PALAVRAS PROPORCIONAM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER, ENQUANTO AS IMAGENS ILUSTRAM ASPECTOS DA CENA QUE ESTÁ SENDO DESCRITA.

2. ESPECÍFICA DA IMAGEM

AS IMAGENS PROPORCIONAM TUDO O QUE VOCÊ PRECISA, ENQUANTO AS PALAVRAS ACENTUAM ASPECTOS DA CENA QUE ESTÁ SENDO EXIBIDA.

3. ESPECÍFICA DA DUPLA

PALAVRAS E IMAGENS TRANSMITEM APROXIMADAMENTE A MESMA MENSAGEM.

4. INTERSECCIONAL

PALAVRAS E IMAGENS ATUAM JUNTAS EM ALGUNS SENTIDOS, ALÉM DE OFERECEREM INFORMAÇÕES INDEPENDENTEMENTE.

5. INTERDEPENDENTE

PALAVRAS E IMAGENS COMBINANDO-SE PARA TRANSMITIR UMA IDÉIA QUE NÃO TRANSMITIRIAM SOZINHAS.

6. PARALELA

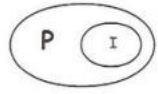
PALAVRAS E IMAGENS SEGUINDO TRILHAS APARENTEMENTE DIVERSAS, SEM INTERSECÇÃO.

7. MONTAGEM

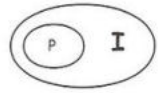
PALAVRAS E IMAGENS COMBINADAS PICTORICAMENTE.

TALVEZ AJUDE CONSIDERAR ESSAS SETE CATEGORIAS EM FORMA DE DIAGRAMAS

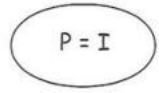
ESPECÍFICA DA PALAVRA



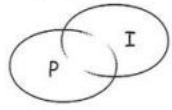
ESPECÍFICA DA IMAGEM



ESPECÍFICA DA DUPLA

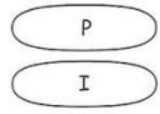


INTERSECCIONAL



INTERDEPENDENTE

PARALELA



MONTAGEM

* VEJA *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINAS 153 A155. NOTE QUE MUDEI O NOME DE UMA CATEGORIA. "ADITIVA" PASSOU A SER "INTERSECCIONAL".

MMMM...
DIAGRAMAS...

1
2
3
4
5
6
7
P I
P I
P = I
P I
P I
P
I
P
BEM, EIS AQUI — AHAM! — COMO CADA UMA DELAS PODE AJUDÁ-LO A LEVAR SUA HISTÓRIA PARA A FRENTE.

COMBINAÇÕES ESPECÍFICAS DAS PALAVRAS OFERECEM GRANDES VANTAGENS AOS NARRADORES.
MIRANDA ME DEU AS CHAVES E SORRIU...
I. ESPECÍFICA DA PALAVRA
P I

A PRIMEIRA DESSAS VANTAGENS, A COMPRESSÃO, FAZ USO DA HABILIDADE DA PALAVRA ESCRITA DE REDUZIR GRANDES VOLUMES DE INFORMAÇÃO E TEMPO A UMAS POUCAS E BREVES PALAVRAS.

ISSO É ESPECIALMENTE ÚTIL QUANDO VOCÊ ESTÁ ESCREVENDO UMA HISTÓRIA BREVE OU COM EXTENSÃO FIXA E QUER SALTAR RAPIDAMENTE PARA O CORAÇÃO DE SUA HISTÓRIA.
CINCO ANOS DEPOIS, AQUELA NOTA DE DEZ DÓLARES TINHA VIRADO TRINTA MILHÕES.
IU-HUU!
BIBIIII!

NÃO IMPORTA QUÃO IMENSO O ACONTECIMENTO, AS PALAVRAS PODEM COMPRIMI-LO PARA VOCÊ.
"... e a Terra explodiu."

VOCÊ SÓ PRECISA DECIDIR QUANTO DESEJA QUE SEUS LEITORES VEJAM POR SI MESMOS E QUANTO VOCÊ QUER QUE ELES IMAGINEM.

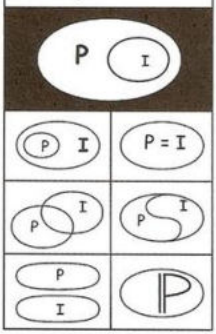
OUTRA VANTAGEM DE COMBINAÇÕES **ESPECÍFICAS DAS PALAVRAS** É A MANEIRA COMO ELAS LIBERAM AS **IMAGENS** AO ARCAR SOZINHAS COM TODO O PESO DA HISTÓRIA.

QUADRINHO DOIS: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

PODE MOSTRAR UM **NARRADOR** FALANDO DIRETAMENTE COM O LEITOR.

PODE ATÉ MESMO ILUSTRAR TUDO COM **SÍMBOLOS**.

A MAIORIA DAS COMBINAÇÕES ESPECÍFICAS DAS PALAVRAS ACONTECEM **JUNTAMENTE** COM OUTROS TIPOS DE COMBINAÇÃO.



EM FUNÇÃO DA **NATUREZA PICTÓRICA** DOS QUADRINHOS, SEQÜÊNCIAS ESPECÍFICAS DA IMAGEM PODEM FUNCIONAR SEM PALAVRA ALGUMA PELO TEMPO QUE FOR NECESSÁRIO...

... diversamente das seqüências específicas da palavra, que não podem durar mais de um quadrinho ou dois sem virarem simplesmente prosa.

QUANDO TANTO PALAVRAS **COMO** IMAGENS ESTÃO CONTANDO A MESMA HISTÓRIA, VOCÊ TEM UMA COMBINAÇÃO **ESPECÍFICA DA DUPLA**.

ELE *APONTOU* O DEDO!

AH! EU TE *APONTO* O DEDO!

3. ESPECÍFICA DA DUPLA

P = I

EIS AQUI UMA:

EU ESTOU EM UM **QUADRINHO**!

HÁ UMA **MELANCIA** NA MINHA CABEÇA!

AGORA ELA **SUMIU**...

... DISSE SCOTT **COM TRISTEZA**.

BEM, EU OBVIAMENTE NÃO SOU FÃ DE COMBINAÇÕES **REDUNDANTES** COMO ESSAS. FELIZMENTE, OS MODERNOS QUADRINISTAS EVITAM A REDUNDÂNCIA A MAIOR PARTE DO TEMPO.

COMBINAÇÕES ESPECÍFICAS DA DUPLA TÊM, SIM, ALGUNS **USOS LEGÍTIMOS**.

QUADRINHOS INFORMATIVOS, POR EXEMPLO, USAM A REDUNDÂNCIA PARA GARANTIR A MÁXIMA **CLAREZA**.

SAÍDA

ANDE, SEM CORRER, ATÉ A SAÍDA MAIS PRÓXIMA.

COMBINAÇÕES ESPECÍFICAS DA DUPLA TAMBÉM PODEM SER USADAS PARA EVOCAR UM TOM DE **LIVRO INFANTIL**...

Rollo e Squeeker, o boneco, tomaram banho juntos.

... OU PARA CRIAR UM AR DE TRADIÇÕES NARRATIVAS **ANTIGAS**.

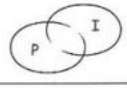
E ASSIM QUE ELE A TOMOU NOS BRAÇOS, A MURALHA DA FORTALEZA CEDEU À INUNDAÇÃO.

QUADRINHOS SETE E OITO: ARTE DE RENEE FRENCH E PATRICK ATANGAN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

COMBINAÇÕES INTERSECCIONAIS PODEM SER UM POUCO MAIS DIFÍCEIS DE NOTAR DO QUE NOSSAS TRÊS ÚLTIMAS, MAS ELAS SÃO **ÚTEIS** E BASTANTE **COMUNS**.

O QUE ACHA DE MINHAS *NOVAS CORRENTES*, BONECA?

4. INTERSECCIONAL



TRATA-SE DE QUADRINHOS EM QUE PALAVRAS E IMAGENS COBREM **ALGUM** TERRENO COMUM, MAS EM QUE AMBAS ACRESCENTAM À CENA **DETALHES** OU **PONTOS DE VISTA** SIGNIFICATIVOS.

O QUE ACHA DE MINHAS *NOVAS CORRENTES*, BONECA?

IMPORTANTES INFORMAÇÕES SOBRE A ATITUDE DO PERSONAGEM E SEU PÚBLICO-ALVO.

IMPORTANTES INFORMAÇÕES SOBRE A APARÊNCIA FÍSICA E AS ESCOLHAS DE VESTUÁRIO DO PERSONAGEM.

SE DEIXADOS A SEUS INSTINTOS, MUITOS CARTUNISTAS USARÃO UM GRANDE NÚMERO DE COMBINAÇÕES INTERSECCIONAIS, CRIANDO PÁGINAS CUJO SENTIDO O LEITOR PODERIA ENTENDER PARCIALMENTE SEM AS **PALAVRAS** E PARCIALMENTE SEM A **ARTE**.

O QUE FOI, SHUICHI?

O QUE É ISTO?

DOIS OVOS, COLEGA! O QUE FOI? JÁ SUBIU DE PREÇO?

QUAL O SEU NOME, GAROTO?

"WILLIE."

Indo para a cidade?

Sim, suba.

ISTO É UM BRINDE PELOS SEUS ESFORÇOS.

MEU DEUS!

UAU!

ELAS FUNCIONAM?

POSSO MOVÊ-LAS UM POUCO... MAS NÃO ACHO QUE EU POSSA VOAR.

Jean-Christophe, você está bem?

DE CIMA PARA BAIXO: ARTE DE JUNJI ITO, JEFF SMITH, TOM HART, CHRIS WARE, JAMES STURM, DAVID B. E VERA BROSGOL (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

COMBINAÇÕES **INTERDEPENDENTES** NÃO SÃO TÃO COMUNS, MAS QUANDO BEM FEITAS PODEM CRIAR EFEITOS MEMORÁVEIS.

ESTOU TÃO FELIZ POR VOCÊ...

5. INTERDEPENDENTE

P S I

AQUI, O RESULTADO DE PALAVRAS E IMAGENS EM **COMBINAÇÃO** É TOTALMENTE DIFERENTE DO QUE AMBAS PODERIAM TER FEITO **SOZINHAS**.

SEM A ARTE, ACEITARÍAMOS AS PALAVRAS DELA AO PÉ DA LETRA.

ESTOU TÃO FELIZ POR VOCÊ...

SEM AS PALAVRAS, NÃO SABERÍAMOS QUE ELA ESTÁ MENTINDO.

NA ADAPTAÇÃO PARA OS QUADRINHOS DE *CIDADE DE VIDRO*, DE PAUL AUSTER, OS NARRADORES KARASIK E MAZZUCCHELLI USAM ESSA COMBINAÇÃO PARA MOSTRAR SIMBOLICAMENTE A **PERTURBAÇÃO INTERNA** DE UM HOMEM ("QUINN") CUJA ESPOSA E FILHO MORRERAM.

NO QUADRINHO DOIS, SOMENTE AS **PALAVRAS** NOS INFORMAM QUAL A **FONTE** DA "CHAGA" EMOCIONAL DE QUINN, E SÓ A **ARTE** RETRATA O MOMENTO COMO ALGO MAIS DO QUE UMA **CONVERSA EDUCADA**.

QUINN SENTIA COMO SE AUSTER O ESTIVESSE PROVOCANDO COM AS COISAS QUE ELE HAVIA PERDIDO.

SEI QUE É COISA DE ÚLTIMO MINUTO...

... MAS POR QUE VOCÊ NÃO FICA PARA JANTAR?

AH... É MUITA GENTILEZA. MAS PRECISO IR.

COMBINAÇÕES INTERDEPENDENTES MANTÊM O LEITOR **PLENAMENTE ENVOLVIDO**, PORQUE EXIGEM QUE ELE **MONTE O SENTIDO** COM BASE EM DIFERENTES **PARTES**. TAIS EFEITOS PODEM SER ESTIMULANTES, GRATIFICANTES...

E ESTA É MINHA QUERIDA ESPOSA *HELEN*.

MEU DEUS, WALTER! VOCÊ MUDOU **MESMO**!

EU TE AMO.

MESMO?

... E UM **TIPO** DE EXPERIÊNCIA RARAMENTE ENCONTRADO FORA DOS **QUADRINHOS**.

QUADRINHO TRÊS: ARTE DE DAVID MAZZUCCHELLI (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

EM **COMBINAÇÕES PARALELAS**, AS PALAVRAS E AS IMAGENS NÃO SE CONECTAM DE MODO ALGUM...

"NÃO ESQUEÇA A COMIDA DE CACHORRO!"

6. PARALELA

P

I

... EMBORA SEUS CAMINHOS POSSAM **CONVERGIR** EM QUADRINHOS **POSTERIORES**.

TED! ESTÁ ME *OUVINDO?!*

HÃ?

TAIS COMBINAÇÕES PODEM TER APLICAÇÕES TANTO **PRÁTICAS** COMO **ESTÉTICAS**.

DIÁLOGOS DE **UMA CENA** PODEM PASSAR PARA **OUTRA** A FIM DE POUPAR ESPAÇO E CRIAR UMA TEXTURA DENSA E EM CAMADAS...

"VOCÊ NÃO ME FARIA UMA MASSAGEM NAS COSTAS?"

LÁ!

"COMO QUISER."

"SENTE FALTA DE CHARLIE?"

NAS MONTANHAS.

"ACHO QUE SIM."

... OU PODEM SER USADOS PARA SUAVIZAR A **TRANSIÇÃO** DE UMA CENA PARA OUTRA.

... E É ASSIM QUE CONHECI MEU **VERDADEIRO PAI**.

EI, VOCÊ PARECE **TER SONO**...

"... DEIXE QUE EU DIRIJA UM POUCO."

CHÁ GELADO, ALGUÉM QUER?

COMBINAÇÕES PARALELAS TAMBÉM PODEM SERVIR A PROPÓSITOS MAIS **EXPERIMENTAIS**...

(# = x/y)

MINHA CONTA DE TV A CABO ESTÁ PAGA POR TRÊS MESES...

... EU TENHO UM QUARTO COM VISTA...

... E QUEM QUER QUE TENHA MORADO AQUI ANTES DEIXOU UMA PILHA DE REVISTAS LIFE.

... COMO NA PÁGINA "DON'T GET AROUND MUCH ANYMORE" ("JÁ NÃO CIRCULO MUITO"), DE ART SPIEGELMAN (1973), EM QUE O CONTEÚDO DAS LEGENDAS SE REFERE PRIMARIAMENTE ÀS IMAGENS QUE AS **PRECEDEM**, CRIANDO UM SENSO DESORIENTADOR DE **INÉRCIA** PSICOLÓGICA*.

* PARA ESTE LEITOR, PELO MENOS.

QUADRINHO SETE: ARTE DE ART SPIEGELMAN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

E HÁ FINALMENTE A **MONTAGEM**, EM QUE PALAVRAS E LETRAS ASSUMEM QUALIDADES PICTÓRICAS E SE COMBINAM MAIS LIVREMENTE COM AS IMAGENS QUE AS RODEIAM.

MONTAGE

PARE

ENTRADA PROIBIDA

7. MONTAGEM

O USO DE TÉCNICAS DE COLAGEM PURA TEM SIDO BASTANTE **RARO** NOS QUADRINHOS AO LONGO DOS ANOS, MAS CARTUNISTAS FLERTAM COM ELAS DE VEZ EM QUANDO...

BLINK

POP

POWER

... SENDO QUE O MAIS FAMOSO EXEMPLO É **WILL EISNER**, QUE CONCEBEU MUITAS MANEIRAS ENGENHOSAS DE INCORPORAR **LOGOS** DIRETAMENTE NO QUADRINHO INICIAL DA HISTÓRIA.

SUPER

A IDÉIA DE QUE AS PALAVRAS PODEM **"PULAR A CERCA"** PARA O TERRITÓRIO PICTÓRICO DE VEZ EM QUANDO PARECE RAZOÁVEL...

... CONSIDERANDO A FREQÜÊNCIA COM QUE ELAS **SE ACOTOVELAM**.

ALGUNS CARTUNISTAS MODERNOS TESTARAM A POSSIBILIDADE DE TRATAR ELEMENTOS COMUNS, COMO **LEGENDAS** E **BALÕES DE FALA**, COM GRANDE SENSIBILIDADE PICTÓRICA...

Bem.

PELO MENOS

PELO MENOS

... E, É CLARO, OS **EFEITOS SONOROS** TRANSBORDAM COM FREQÜÊNCIA PARA ESSE TERRITÓRIO...

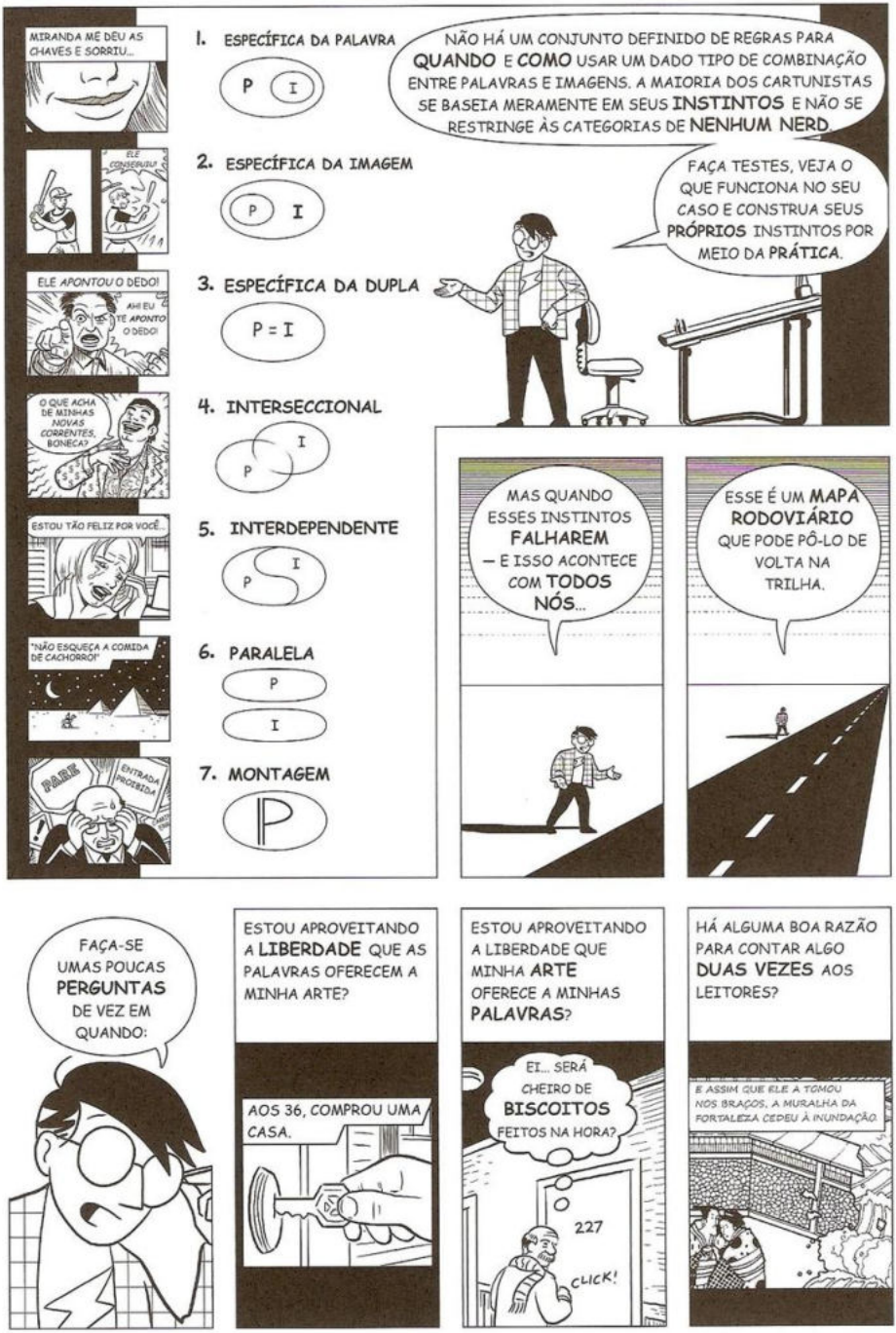
KRICK! BAM!

CRASH!

... MAS EM MAIOR PARTE A MONTAGEM PERMANECE UM TERRITÓRIO EM GRANDE MEDIDA **INEXPLORADO**.

INOVADORES DO FUTURO, **TOMEM NOTA**.

QUADRINHOS DOIS, TRÊS E SEIS: ARTE DE STEVE DITKO, WILL EISNER, DAVID CHOE E CHRIS WARE (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).



QUADRINHO SETE: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

TANTO IMAGENS COMO PALAVRAS ESTÃO CONTRIBUINDO COM ALGO DE **VALOR** EM CADA QUADRINHO?

Indo para a cidade?

Sim, suba.

PODERIAM AS DUAS **JUNTAS** SER MAIS DO QUE A SOMA DE SUAS **PARTES**?

... MAS POR QUE VOCÊ NÃO FICA PARA JANTAR?

OU SERÁ QUE CADA UMA PODERIA TRANSMITIR UMA MENSAGEM MUITÍSSIMO **DIFERENTE**?

"VOCÊ NÃO ME FARIA UMA *MASSAGEM NAS COSTAS?*"

LÁ!

"COMO QUISER."

AS PALAVRAS E AS IMAGENS PRECISAM SER TRATADAS DE FORMA TÃO **DISTINTA**?

VALE REPETIR QUE NÃO HÁ MANEIRA "ERRADA" DE MISTURAR PALAVRAS E IMAGENS, **MAS** SE VOCÊ QUISER PRENDER A ATENÇÃO DOS LEITORES...

... HÁ ALGUMAS COISAS QUE MERECEM ATENÇÃO.

PRIMEIRO: MANTENHA O **NÚMERO DE PALAVRAS** SOB CONTROLE! SE METADE DE CADA QUADRINHO FOR TOMADA POR PALAVRAS, VOCÊ PODE PENSAR EM DIZER MAIS COM AS IMAGENS, EM ACRESCENTAR MOMENTOS PARA ROMPER OS BLOCOS EM TRECHOS MENORES, OU SIMPLESMENTE EM USAR MENOS PALAVRAS PARA TRANSMITIR SUA MENSAGEM. TAMBÉM NÃO PENSE, HMM... DROGA, ESTOU FICANDO SEM ESPAÇO! — EM SUMA, **NÃO FAÇA ISSO**!

PENSE EM USAR UMA **VARIEDADE** SAUDÁVEL DE COMBINAÇÕES PARA QUE NENHUM DOS LADOS DO CÉREBRO DE SEUS LEITORES SEJA NEGLIGENCIADO.

P I

P I

P I

P I

P = I

ACIMA DE TUDO, CONCENTRE-SE EM SUA **HISTÓRIA**, À QUAL TANTO PALAVRAS COMO IMAGENS DEVEM IGUALMENTE **SERVIR**...

... POIS É NELA QUE SEUS **LEITORES** VÃO SE CONCENTRAR SE VOCÊ FIZER O SERVIÇO **DIREITO**.

AGORA QUE JÁ COBRIMOS AS DIFERENTES MANEIRAS DE MISTURAR PALAVRAS E IMAGENS PARA CONTAR UMA HISTÓRIA, VAMOS EXAMINAR COMO AMBAS SE COMBINAM **GRAFICAMENTE**...

... COMEÇANDO COM ESTAS **BOLHAS** ESQUISITAS, E CHEIAS DE PALAVRAS SOBRE MINHA CABEÇA!

QUADRINHOS UM, DOIS E QUATRO: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

EM *QUADRINHOS E ARTE SEQÜENCIAL*, WILL EISNER CHAMA O BALÃO DE FALA DE **"RECURSO DESESPERADO"**: UMA TENTATIVA DE "CAPTURAR E TORNAR VISÍVEL UM ELEMENTO ETÉREO: O SOM".

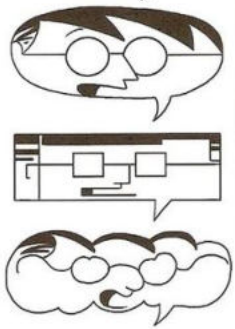
OS BALÕES NÃO EXISTEM NO MESMO PLANO DA REALIDADE QUE AS PALAVRAS, TODAVIA AQUI ESTÃO ELES, FLUTUANDO COMO **OBJETOS FÍSICOS**.

ALGUNS RESPONDEM A ESSE PARADOXO ATENUANDO O **ASPECTO FÍSICO** DA FORMA DOS BALÕES, POR MEIO DE BORDAS FINAS OU DA AUSÊNCIA DE BORDAS...

... COMO SE FOSSE PARA DIZER: "EI, NÃO ESTOU AQUI DE VERDADE, É QUE AQUI A IMAGEM **ACABA**"...

... ENQUANTO OUTROS **ACOLHEM** A PRESENÇA FÍSICA DOS BALÕES COM CONTORNOS CARREGADOS, COM FORMAS MAIS DELIBERADAS OU COM INTERAÇÕES DIRETAS COM A ARTE QUE OS CIRCUNDA.

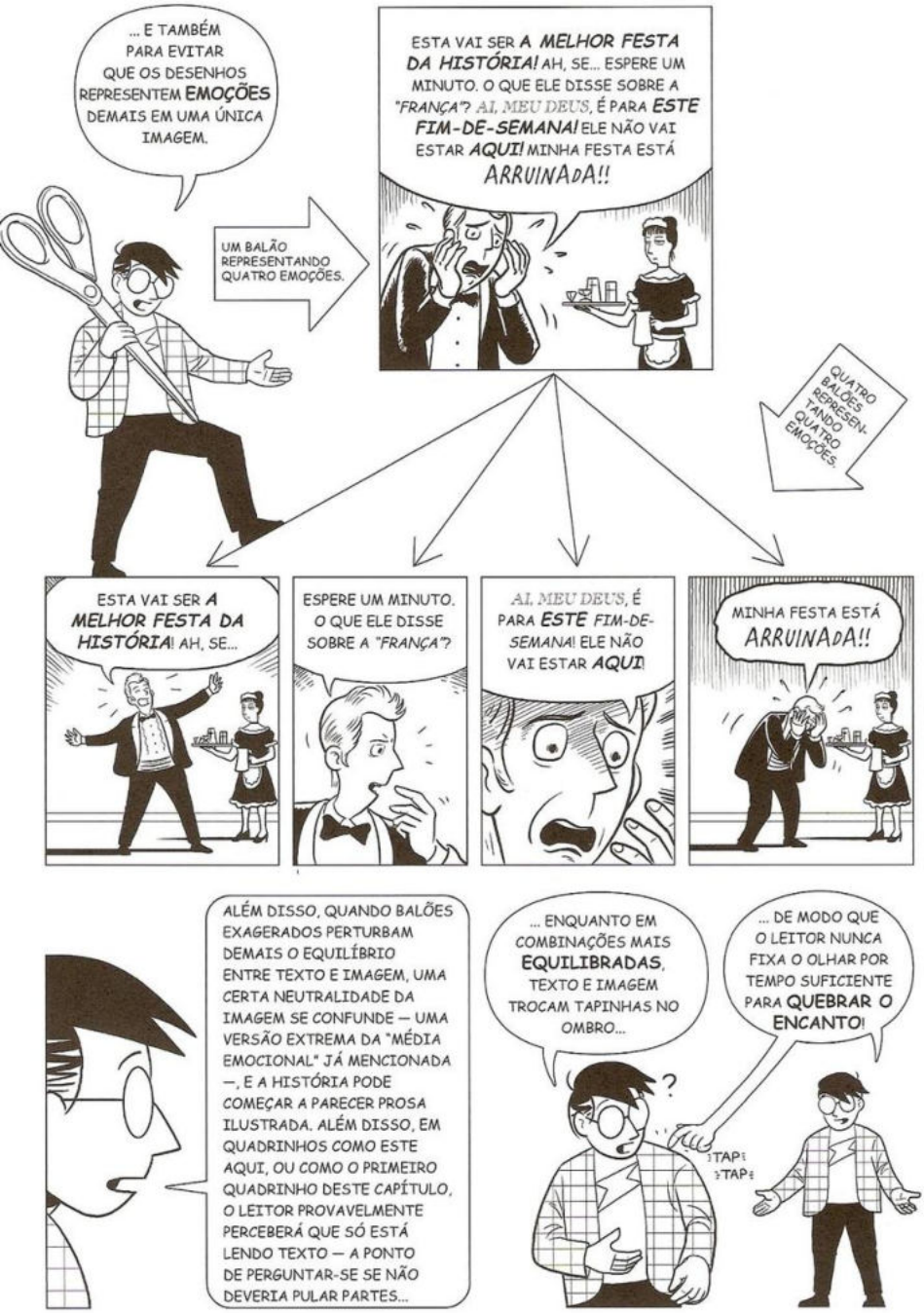
FORMA E ESTILO SÃO UMA ESCOLHA **SUA**, É CLARO...



... MAS FIQUE DE OLHO NO **TAMANHO** DOS SEUS BALÕES.

EM PARTE POR CAUSA DO EQUILÍBRIO ENTRE TEXTO E IMAGEM CITADO ANTERIORMENTE...

QUADRINHOS DOIS, QUATRO E SEIS: ARTE DE WILL EISNER, POSY SIMMONDS, PETER KUPER E HOPE LARSON/LUCY KNISLEY (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

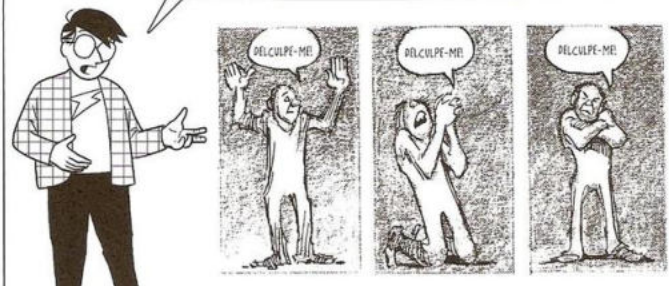

... E TAMBÉM PARA EVITAR QUE OS DESENHOS REPRESENTEM EMOÇÕES DEMAIS EM UMA ÚNICA IMAGEM.
UM BALÃO REPRESENTANDO QUATRO EMOÇÕES.
ESTA VAI SER A MELHOR FESTA DA HISTÓRIA! AH, SE... ESPERE UM MINUTO. O QUE ELE DISSE SOBRE A "FRANÇA"? AI, MEU DEUS, É PARA ESTE FIM-DE-SEMANA! ELE NÃO VAI ESTAR AQUI! MINHA FESTA ESTÁ ARRUINADA!!
QUATRO BALÕES REPRESENTANDO QUATRO EMOÇÕES.
ESTA VAI SER A MELHOR FESTA DA HISTÓRIA! AH, SE...
ESPERE UM MINUTO. O QUE ELE DISSE SOBRE A "FRANÇA"?
AI, MEU DEUS, É PARA ESTE FIM-DE-SEMANA! ELE NÃO VAI ESTAR AQUI!
MINHA FESTA ESTÁ ARRUINADA!!
ALÉM DISSO, QUANDO BALÕES EXAGERADOS PERTURBAM DEMAIS O EQUILÍBRIO ENTRE TEXTO E IMAGEM, UMA CERTA NEUTRALIDADE DA IMAGEM SE CONFUNDE — UMA VERSÃO EXTREMA DA "MÉDIA EMOCIONAL" JÁ MENCIONADA —, E A HISTÓRIA PODE COMEÇAR A PARECER PROSA ILUSTRADA. ALÉM DISSO, EM QUADRINHOS COMO ESTE AQUI, OU COMO O PRIMEIRO QUADRINHO DESTE CAPÍTULO, O LEITOR PROVAVELMENTE PERCEBERÁ QUE SÓ ESTÁ LENDO TEXTO — A PONTO DE PERGUNTAR-SE SE NÃO DEVERIA PULAR PARTES...
... ENQUANTO EM COMBINAÇÕES MAIS EQUILIBRADAS, TEXTO E IMAGEM TROCAM TAPINHAS NO OMBRO...
?
TAP
TAP
... DE MODO QUE O LEITOR NUNCA FIXA O OLHAR POR TEMPO SUFICIENTE PARA QUEBRAR O ENCANTO!

AQUELES DENTRE NÓS QUE COMEÇARAM NO MUNDO MELODRAMÁTICO DOS **QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS** SE ACOSTUMARAM AO USO FREQÜENTE DE LETRAMENTO **AMPLIADO, EM NEGRITO** OU **EM ITÁLICO**.

PERMITIR FORTES VARIAÇÕES NO LETRAMENTO PODE AJUDAR A INTEGRAR PALAVRAS E IMAGENS, CELEBRANDO SUAS **RAÍZES COMUNS** COMO **SÍMBOLOS GRÁFICOS**.

ALGUNS CARTUNISTAS USAM VARIAÇÕES DRAMÁTICAS DE TAMANHO E FORMATO PARA TRANSMITIR A **INFLEXÃO VOCAL** DE PALAVRA EM PALAVRA.

POR OUTRO LADO, WILL EISNER — ELE PRÓPRIO UM INVETERADO USUÁRIO DE **PALAVRAS LONGAS** — OBSERVA QUE O MODO COMO "**OUVIMOS**" UM BALÃO DE FALA TAMBÉM É AFETADO PELAS **EXPRESSÕES** E PELA **LINGUAGEM CORPORAL** DO FALANTE, A DESPEITO DAS LETRAS USADAS NO DIÁLOGO*...



QUADRINHOS DOIS, TRÊS, QUATRO E SEIS: ARTE DE JACK KIRBY, PATRICK McDONNELL, DAVE SIM/GERHARD E WILL EISNER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

* EU FAÇO UMA OBSERVAÇÃO SIMILAR NA PÁGINA 106, MAS EISNER ME PRECEDEU EM 20 ANOS.

... E, COMO PROSADORES LHE DIRÃO, PELO **SIGNIFICADO** DAS PRÓPRIAS PALAVRAS.

ASSIM, UM GRANDE NÚMERO DE CARTUNISTAS QUE TRABALHAM EM HISTÓRIAS MAIS TRANQÜILAS E NATURALISTAS VÊM USANDO A ÊNFASE COM MAIS MODERAÇÃO NOS ÚLTIMOS ANOS.

EDI ESCUTE SÓ: "BOGEY PROCURA BACALL. SOU HBD, 40, COMPOSITOR, NÃO FUMANTE. VOCÊ É MULHER, 30-40, SEM PRECONCEITOS. AGORA: HONESTIDADE, BRIGAS DE TRAVESSEIRO, SERENATAS AO LUAR. SEJA MINHA MUSA".

ACHO QUE O TERMO CHAVE É "SEM PRECONCEITOS".

AH, MEU DEUS! "SEJA O OBJETO DE MEU DESEJO. HBS PROF., DISPOSTO A CASAR, 31, PROCURA MODELO, 18-24. NÃO ACEITO NÃO COMO RESPOSTA".

MEU DEUS! *QUE* SINISTRO! MEU MAIOR MEDO É QUE UM LOUCO DESSES SE APAIXONE POR MIM.

SIMILARMENTE, NA ÚLTIMA DÉCADA UM NÚMERO CRESCENTE DE ARTISTAS VEM PASSANDO DA GROSSEIRA TRADIÇÃO QUADRINÍSTICA DE PÔR **TUDO EM MAIÚSCULAS** PARA ACOLHER FONTES **MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS**.

KAFFE

Que horas...? E quem pode dizer num temporal desses?

PESSOALMENTE, EU OSCILO BASTANTE QUANTO À QUESTÃO DE USAR OU NÃO UM LETRAMENTO COM CAIXA ALTA E BAIXA.

MEU PRIMEIRO LIVRO FOI PREENCHIDO À MÃO COM *TUDO EM MAIÚSCULAS* PELO LETRISTA PROFISSIONAL *BOB LAPPAN*.

No livro seguinte usei uma fonte com caixa ***ALTA*** e ***baixa*** com ***itálicos em negrito.****

*AS DUAS ÚLTIMAS FONTES DESENHADAS POR JOHN KOENIG DA CONLANGART.

TAP TAP TAP

ESTE AQUI USA UMA FONTE BASEADA EM MINHA **LETRA DE MÃO**.

Letras com caixa alta e baixa têm, sim, algumas vantagens, como ***formas mais distintas de palavras***, que facilitam a leitura rápida.

Será possível que esse negócio de TUDO EM MAIÚSCULAS seja apenas um ***velho hábito*** que os quadrinhos precisam superar?

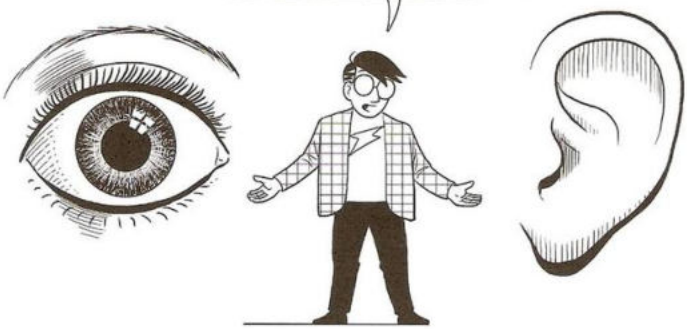
Talvez.

VERIFIQUE A SEÇÃO DE **NOTAS** NO FINAL DESTE CAPÍTULO PARA SABER MAIS SOBRE ESTE DEBATE E POR QUE EU **AINDA** ESTOU EM CIMA DO MURO.

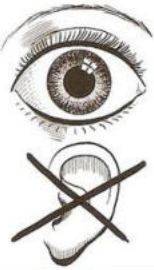
VERIFIQUE TAMBÉM O CAPÍTULO CINCO PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE **TÉCNICAS** TRADICIONAIS E DIGITAIS DE LETRAMENTO.

NO ALTO À DIREITA: ARTE DE DANIEL CLOWES. NO MEIO À ESQUERDA: ARTE DE JASON LUTES (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 256).

GRAÇAS AO CINEMA E À TELEVISÃO, NÓS NOS HABITUAMOS A HISTÓRIAS QUE USAM CONTINUAMENTE A **VISÃO** E A **AUDIÇÃO**, QUE OFERECEM EXPERIÊNCIAS RICAS E ENVOLVENTES.



MAS COMO QUADRINISTAS, SE QUISERMOS REPRODUZIR **ESSE TIPO** DE EXPERIÊNCIA, TEREMOS DE FAZÊ-LO USANDO APENAS **UM** SENTIDO.



AS PALAVRAS DESEMPENHAM UM PAPEL IMPORTANTE NOS QUADRINHOS AO **PREENCHER OS ESPAÇOS**. ELAS DÃO **VOZ** A NOSSOS PERSONAGENS, PERMITINDO-NOS DESCREVER TODOS OS **CINCO** SENTIDOS...

... E, NO CASO DOS **EFEITOS SONOROS**, ELAS SE **TRANSFORMAM** GRAFICAMENTE NO QUE DESCREVEM...

BANG!

... E DÃO AOS LEITORES UMA RARA CHANCE DE **OUVIR**...

... COM OS **OLHOS**.

CRIAR GRANDES EFEITOS SONOROS NÃO REQUER O TIPO DE CONSISTÊNCIA METÓDICA QUE O BOM LETRAMENTO DE BALÕES EXIGE.

EFEITOS SONOROS SÃO INVENÇÕES DE USO ÚNICO EM QUE VOCÊ PODE **IMPROVISAR** MUITO.

UMA VEZ MAIS: NÃO HÁ ABORDAGENS "CERTAS" OU "ERRADAS"...

SPLAT

... MAS HÁ ALGUMAS **VARIÁVEIS** DEFINIDAS **DENTRO** DAS QUAIS VOCÊ PODE IMPROVISAR, COMO...

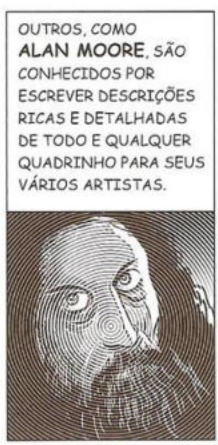
O **VOLUME**, CONFORME INDICADO POR TAMANHO, ESPESSURA, INCLINAÇÃO E PONTOS DE EXCLAMAÇÃO.

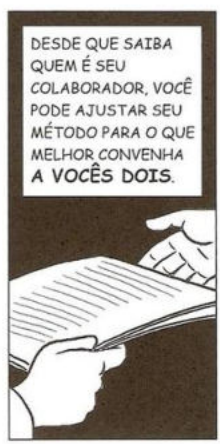
O **TIMBRE**. A QUALIDADE DO SOM, SUA ASPEREZA, ONDULAÇÃO, AGUDEZA, IMPRECISÃO ETC.

A **ASSOCIAÇÃO**. ESTILOS E FORMAS DE FONTE QUE DESIGNAM OU IMITAM A FONTE DO SOM.

A **INTEGRAÇÃO GRÁFICA**. PURAS CONSIDERAÇÕES DE FORMA, LINHA E COR — BEM COMO O MODO COMO O EFEITO SE MESCLA COM A IMAGEM.

CLARO, SE VOCÊ ALMEJAR UM ESTILO DE HISTÓRIA MAIS **COMEDIDO**, PODE PREFERIR EVITAR O EXCESSO DE EFEITOS CHAMATIVOS...





* NÃO NA SALA, OBVIAMENTE. EU SÓ QUERIA MOSTRAR QUAL DELES ERA JACK.

O **ROTEIRO** DE QUADRINHOS É A FERRAMENTA MAIS ASSOCIADA COM A **ESCRITA** DE HISTÓRIAS QUE **OUTROS** VÃO DESENHAR...

... EMBORA HAJA ALGUNS CARTUNISTAS **SOLITÁRIOS** QUE ESCREVEM ROTEIROS COMPLETOS PARA SI MESMOS.

TAP TAP

SCRITCH SCRATCH

ESCREVER ROTEIROS DE QUADRINHOS É POR SI SÓ UMA ARTE; VERIFIQUE A BIBLIOGRAFIA PARA ALGUNS LIVROS QUE PODEM LHE FORNECER DIRETRIZES DETALHADAS SOBRE COMO ISSO É FEITO.

CLACKITY! CLACKITY! CLACKITY!

MAS LEMBRE-SE DE QUE MESMO QUE VOCÊ SE **UNA** A ALGUÉM PARA CRIAR QUADRINHOS, SUAS HISTÓRIAS ESTARÃO ÓTIMAS SE PARECER QUE FORAM CRIADAS COM UM PROPÓSITO **COMUM**.

TAP! TAP! TAP!

SCRITCH! SCRATCH!

CUIDADO COM A SÍNDROME **ROTEIRISTA CONTRA ARTISTA**, EM QUE UM DOS COLABORADORES TENTA CONQUISTAR O LEITOR COM UMA PROSA EVOCATIVA E O OUTRO TENTA ESTONTEÁ-LO COM UMA ARTE SUNTUOSA...

... ENQUANTO NEM A ARTE **NEM** A ESCRITA RECONHECEM PLENAMENTE UMA À OUTRA.

NÃO IMPORTA QUE TIPO DE MISTURAS ENTRE PALAVRAS E IMAGENS VOCÊ INCLUA EM SEUS QUADRINHOS...

P I

P I

P=I

P I

P I

P

... É QUANDO PALAVRAS E IMAGENS SE **COMBINAM SEM EMENDAS** QUE OS QUADRINHOS ENCONTRAM SUA **MELHOR FORMA**.

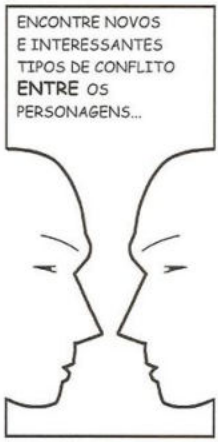
INDEPENDENTEMENTE DE VOCÊ TRABALHAR SOZINHO OU COMO PARTE DE UMA EQUIPE, ESSA É UMA META QUE VALE A PENA BUSCAR.

QUADRINHO CINCO: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

ATÉ AQUI, MAL FALEI DO QUE CONSTITUI UMA "BOA HISTÓRIA" — EM PARTE PORQUE AINDA ESTOU TENTANDO DESCOBRIR ISSO EU MESMO.
ESTE LIVRO TRATA DE COMO CONTAR AS HISTÓRIAS QUE VOCÊ JÁ TEM EM MENTE, VENHAM ELAS DE ONDE VIEREM.

TODAVIA, HÁ ALGUMAS SUGESTÕES DE METAS NARRATIVAS BÁSICAS COM AS QUAIS A MAIORIA DOS ESCRITORES PARECE ESTAR DE ACORDO.

PRIMEIRO, PROCURE HISTÓRIAS QUE ESTEJAM ENRAIZADAS EM SUA PRÓPRIA EXPERIÊNCIA, E QUE SE COMUNIQUEM COM AS EXPERIÊNCIAS DE SEUS LEITORES.


ENCONTRE NOVOS E INTERESSANTES TIPOS DE CONFLITO ENTRE OS PERSONAGENS...

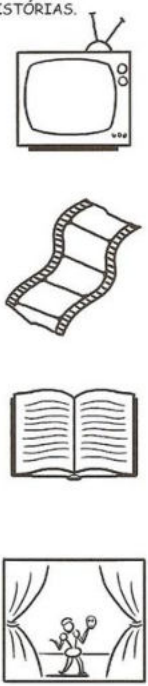
... E ENTRE OS INDIVÍDUOS E O MUNDO AO REDOR DELES.

SURPREENDA SEUS LEITORES! LEVE-OS A LUGARES ONDE ELES NUNCA ESTIVERAM.

PROVOQUE EMOÇÕES — SUSPENSE, RISO, HORROR, ALEGRIA, TRISTEZA — NÃO POR MEIO DA MANIPULAÇÃO BARATA, MAS EXPLORANDO HERANÇAS E EXPERIÊNCIAS COMUNS.

FAÇA COM QUE SEUS LEITORES SE IMPORTEM. FAÇA COM QUE DESEJEM SABER COMO AS COISAS TERMINAM, FAÇA-OS VOLTAR EM BUSCA DE MAIS...

BASICAMENTE, SÃO OS **MESMOS** CONSELHOS QUE VOCÊ TERIA DE OBSERVAR, QUALQUER QUE FOSSE A MÍDIA ESCOLHIDA PARA CONTAR SUAS HISTÓRIAS.



OS QUADRINHOS SÃO DIFERENTES DESSAS OUTRAS MÍDIAS EM SEUS **DESAFIOS**, **FERRAMENTAS** E **MÉTODOS DE TRABALHO**...

... MAS AS METAS BÁSICAS SÃO **AS MESMAS**...

... PORQUE TODAS AS HISTÓRIAS VÃO PARAR NO MESMO LUGAR: A MENTE DO **PÚBLICO**.

É POR ISSO QUE NÃO ACHO QUE EXISTA UM **TIPO "CERTO"** DE HISTÓRIA PARA OS QUADRINHOS...

... É UM ERRO LIMITAR O TIPO DE HISTÓRIAS QUE CONTAMOS, NA TENTATIVA DE NOS ESPREMERMOS NO **ESPAÇO DE PRATELEIRA** DE ALGUÉM.

NINGUÉM SABE O QUE PODE DAR CERTO ANTES DE **TENTAR**. ALGUMAS DAS HISTÓRIAS DE MAIOR SUCESSO DOS QUADRINHOS NOS ÚLTIMOS ANOS EXPLORARAM ASSUNTOS SOBRE OS QUAIS **NINGUÉM** ESTAVA ESCREVENDO NA ÉPOCA.

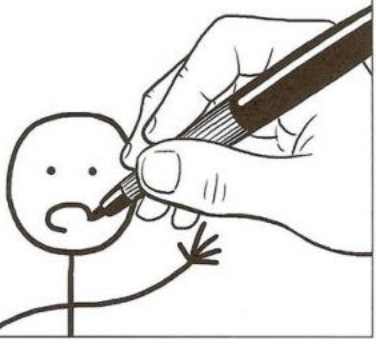
HISTÓRIAS QUE NINGUÉM TINHA NENHUMA RAZÃO PARA ACHAR QUE **DARIAM** CERTO.

MEU CONSELHO? ESCREVA O QUE **VOCÊ** QUER ESCREVER.

VOCÊ ACHARÁ O TRABALHO MAIS **DIVERTIDO**...

... E, SE TUDO O MAIS FRACASSAR, VOCÊ SEMPRE TERÁ PELO MENOS **UM LEITOR FIEL**.

É FÁCIL ESQUECER QUE OS MESMOS POUCOS PONTOS E LINHAS CAPAZES DE DESENHAR UMA **PESSOA**...

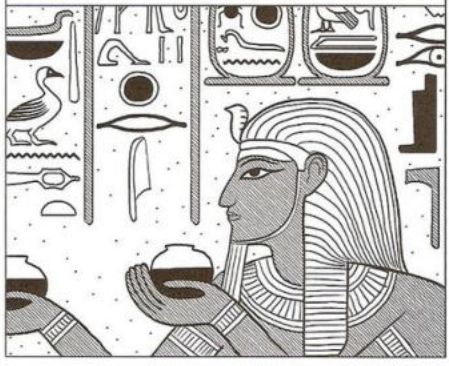


... PODEM COM IGUAL FACILIDADE ESCREVER O QUE ESSA PESSOA **DIZ**.

PALAVRAS E **IMAGENS**, EM QUE PESEM SUAS DIFERENÇAS, ...

... SÃO APENAS **DOIS LADOS** DA **MESMA MOEDA**.

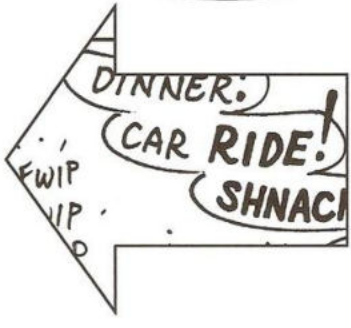
AMBAS COMPARTILHAM UM **PROPÓSITO COMUM** E UMA **HERANÇA COMUM**.



GRANDES CARTUNISTAS DEMONSTRAM COMO AS DUAS PODEM COMBINAR-SE **SEM EMENDAS**...

... ENFATIZANDO AS QUALIDADES **CALIGRÁFICAS** DE **IMAGENS** SIMPLES EM CARTUM...

... E A **IMEDIAÇÃO** PICTOGRÁFICA DE BREVES PALAVRAS EM **NEGRITO**.



QUADRINHO CINCO: ARTE DE PATRICK McDONNELL (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

MAS **PALAVRAS** E **IMAGENS** TAMBÉM TÊM SUAS HISTÓRIAS **DISTINTAS** E FORÇAS **DISTINTAS**...

... E ESTAS TAMBÉM FORAM UMA RICA FONTE DE **INSPIRAÇÃO** PARA MUITOS DOS CRIADORES ATRAÍDOS PELOS QUADRINHOS.

COMO QUALQUER CASAL, PALAVRAS E IMAGENS PRECISAM EQUILIBRAR A NECESSIDADE DE ENCONTRAR UM **TERRENO COMUM** COM A NECESSIDADE DE EXPLORAR SUAS **IDENTIDADES DISTINTAS**.

E, COMO QUALQUER CASAL NOS DIRIA, ESSE PROCESSO É **CONSTANTE** E PODE DURAR **TODA A VIDA**.

OLHA, ESTOU TENTANDO **MOSTRAR** O QUE EU SINTO!

SÓ PARA CONSTAR, PARECE QUE **SÓ EU** FALO NESTE RELACIONAMENTO.

COMO VOCÊ DECIDIRÁ **UNIR** O CASAL NA PÁGINA SÓ CABE **A VOCÊ**.

VOCÊ É O **CASAMENTEIRO**.

QUADRINHO UM: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

NOTAS

CAPÍTULO 3: O PODER DAS PALAVRAS

PÁGINA 128, QUADRINHO UM — R. C. HARVEY SOBRE QUADRINHOS

NAS PRÓPRIAS PALAVRAS DE HARVEY: "... OS QUADRINHOS CONSISTEM EM EXPOSIÇÕES OU NARRATIVAS PICTÓRICAS EM QUE PALAVRAS (EM GERAL INSERIDAS NA ÁREA DAS IMAGENS DENTRO DE BALÕES DE FALA) USUALMENTE CONTRIBUEM PARA O SENTIDO DAS IMAGENS E VICE-VERSA".*

PÁGINA 129, QUADRINHO UM — UMA MÍDIA DE FRAGMENTOS

VEJA *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, CAPÍTULO TRÊS, PARA 34 PÁGINAS DE REFLEXÕES SOBRE O QUE CHAMO DE "FECHAMENTO" — A TENDÊNCIA QUE TODOS TEMOS DE TOMAR INFORMAÇÕES INCOMPLETAS E PREENCHER AS LACUNAS —, E POR QUE EU ACHO QUE ELE CONSTITUI UM DOS BLOCOS DE CONSTRUÇÃO ESSENCIAIS DA EXPERIÊNCIA DE LEITURA DE QUADRINHOS.

PÁGINA 134, QUADRINHO NOVE — O CHEIRO DOS BISCOITOS

OS ESCRITORES COM FREQÜÊNCIA DESPERDIÇAM OPORTUNIDADES QUE AS PALAVRAS NOS DÃO DE REVELAR O QUE SE PASSA NOS SENTIDOS DO TATO, DO PALADAR E DO OLFATO. UMA DE MINHAS REVISTAS EM QUADRINHOS FAVORITAS, QUANDO EU TINHA 14 ANOS, ERA *DEMOLIDOR* (O SUPER-HERÓI CEGO QUE CONTA COM SEUS AGUÇADOS SENTIDOS PARA COMBATER O CRIME E DAR UMA CHECADA EM JENNIFER HARNER NA CHUVA), E AINDA ME LEMBRO DE UMA LEGENDA EM *OFF* EM QUE ELE DESCREVIA RASTROS DO CHEIRO DE "CORDITE E PÓLVORA", APÓS TODOS ESSES ANOS.

A INFLUÊNCIA DO CINEMA SOBRE OS QUADRINHOS PROVAVELMENTE NOS INCLINA PARA A VISÃO E A AUDIÇÃO COMO OS SENTIDOS DOMINANTES, MAS DEVÍAMOS FICAR DE OLHO TAMBÉM NOS ESCRITORES DE PROSA E POESIA, PARA DAR A TODOS OS CINCO SENTIDOS O QUE LHES É DEVIDO. PROPORCIONAR AOS LEITORES UMA JANELA PARA AS EXPERIÊNCIAS SENSÓRIAS DE UM PERSONAGEM PODE AUMENTAR A INTIMIDADE DO RELACIONAMENTO DELES COM ESSAS EXPERIÊNCIAS, E FORTALECER-LHES O DESEJO DE CONTINUAR LENDO A HISTÓRIA.

PÁGINA 139, QUADRINHO TRÊS — NÃO TROPECE EM MEU LOGO!

FAZER COM QUE UM LOGO COEXISTA FISICAMENTE COM OS PERSONAGENS SUSCITA QUESTÕES QUE ENVOLVEM A CREDIBILIDADE. SE OS QUADRINISTAS QUEREM QUE ACREDITEMOS EM SEU MUNDO COMO UM LUGAR REAL, UM GIGANTESCO CARTAZ DE COMPENSADO COM O NOME DO PERSONAGEM NÃO OBSTRUI ESSA META? ACHO QUE A RESPOSTA É TANTO SIM COMO NÃO; TUDO É UMA QUESTÃO DE MOMENTO.

A SENSAÇÃO DE SE PERDER EM UM FILME, LIVRO, HISTÓRIA EM QUADRINHOS OU PEÇA DE TEATRO NÃO SURGE INSTANTANEAMENTE. QUANDO OS CRÉDITOS DE ABERTURA DE UM FILME COMEÇAM A APARECER, VOCÊ ESTÁ PERFEITAMENTE CIENTE DE QUE SE ENCONTRA EM UMA SALA ESCURA COM ESTRANHOS ENQUANTO A LUZ É PROJETADA EM UMA TELA. SOMENTE ALGUNS MINUTOS MAIS TARDE, DEPOIS QUE OS NOMES PARARAM DE LEVITAR SOBRE A AÇÃO, QUE O CINEMA, OS ESTRANHOS E A TELA DESAPARECEM É QUE VOCÊ SIMPLESMENTE VIVE A HISTÓRIA. SE A NARRATIVA FOR BOA O BASTANTE (E SE TODO O MUNDO DESLIGAR OS CELULARES E FECHAR A BOCA), VOCÊ NÃO VOLTARÁ À SALA ESCURA CHEIA DE ESTRANHOS SENÃO QUANDO OS CRÉDITOS SURGIREM NA TELA.

SIMILARMENTE, QUANDO COMEÇAMOS A LER UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS, UM LOGO COM 5 METROS DE ALTURA NÃO NOS TIRA DA AÇÃO PORQUE AINDA **NEM ENTRAMOS** NELA. SABEMOS QUE ESTAMOS SEGURANDO UM MAÇO DE PAPEL (OU OLHANDO UMA TELA BRILHANTE), E NORMALMENTE LEVA UMA PÁGINA OU DUAS PARA QUE NOS ESQUEÇAMOS DISSO. É NESSA FASE DE INGRESSO (E EM SUA CORRESPONDENTE FASE DE SAÍDA) QUE UM CERTO ARTIFÍCIO NÃO MACHUCA, E PODE NA VERDADE MELHORAR A EXPERIÊNCIA DE ESCRITA.

* VEJA A BIBLIOGRAFIA.

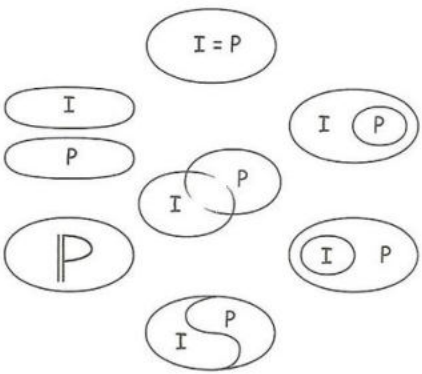
ARTE DE WILL EISNER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

PÁGINA 139, QUADRINHO SEIS — DAVID CHOE, MONTAGEM E COMBINAÇÃO ESPECÍFICA DA PALAVRA

EIS AQUI UM POUCO MAIS DA ABORDAGEM DE CHOE DE RECORTAR E COLAR PARA COMBINAR PALAVRAS E ARTE (DA HISTÓRIA *SLOW JAMS*). NOTE QUE ISSO TAMBÉM SEGUE O PADRÃO ESPECÍFICO DA PALAVRA. AS SENTENÇAS DATILOGRAFADAS DE CHOE NOS DIZEM TUDO O QUE PRECISAMOS SABER, DE MODO QUE AS IMAGENS ESTÃO LIVRES PARA VAGAR COMO QUISEREM.

PÁGINAS 140-141 — USANDO E ABUSANDO DAS CATEGORIAS PALAVRA-IMAGEM

APENAS PARA REITERAR, EU NÃO ESTOU, DE MODO ALGUM, SUGERINDO QUE ALGUÉM ESCOLHA CUIDADOSAMENTE SUAS COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS ANTES DE CRIAR UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. COMO NO CASO DAS 6 TRANSIÇÕES DE QUADRINHOS DO CAPÍTULO UM, NÃO QUERO QUE ESSA CLASSIFICAÇÃO SUBSTITUA SEUS INSTINTOS. LONGE DISSO. AO FAZER O TIPO DE PERGUNTAS QUE INCLUÍ NA BASE DA PÁGINA 140 E NO TOPO DA 141, ESPERO QUE VOCÊ CONSIGA AFIAR SEUS INSTINTOS FUTURAMENTE PARA TIRAR PROVEITO DESSAS POSSIBILIDADES COM PALAVRAS E IMAGENS DE MANEIRA NATURAL E INTUITIVA.



TODA TÉCNICA QUE UTILIZAMOS COMEÇA A VIDA COMO UM PROCESSO CONSCIENTE E, COM SORTE, TORNA-SE GRADUALMENTE UMA SEGUNDA NATUREZA. MAS NEM TODA TÉCNICA ATUA A NOSSO FAVOR A LONGO PRAZO, E É INTERESSANTE SEPARAR CONSCIENTEMENTE OS BONS INSTINTOS DOS MAUS HÁBITOS, DE VEZ EM QUANDO.

PÁGINAS 142-145 — O BALÃO DE PENSAMENTO E SEUS PARENTES

EMBORA OS BALÕES NÃO SEJAM TÃO COMUNS COMO JÁ FORAM, AINDA SÃO UMA EXCELENTE MANEIRA DE REVELAR RAPIDAMENTE A VIDA INTERIOR DE UM PERSONAGEM (VEJA "O CHEIRO DE BISCOITOS" MENCIONADO ANTERIORMENTE). NAS ÚLTIMAS DUAS DÉCADAS, TODAVIA, TORNOU-SE IGUALMENTE COMUM QUE OS PENSAMENTOS DOS PERSONAGENS FOSSEM APRESENTADOS NA FORMA DE LEGENDAS — O EQUIVALENTE DA VOZ EM *OFF* NO CINEMA. TAIS LEGENDAS PARECEM RECONHECER O PÚBLICO DE UMA MANEIRA QUE OS BALÕES NÃO RECONHECEM, COMO SE O PERSONAGEM ESTIVESSE ENVIANDO SEUS PENSAMENTOS DIRETAMENTE PARA O LEITOR, E PODEM DAR AO TEXTO UM NÍVEL EXTRA DE INTIMIDADE. ELAS TAMBÉM NÃO EXIGEM QUE A PESSOA QUE PENSA FIGURE NO QUADRINHO PARA MOSTRAR DE ONDE O PENSAMENTO PROVÉM, E POR ISSO PODEM APARECER EM QUADRINHOS EMOLDURADOS DO PONTO DE VISTA DESSA PESSOA. TAIS "LEGENDAS DE PENSAMENTO" APARECEM NORMALMENTE NO TEMPO PRESENTE E EM PRIMEIRA PESSOA (ABAIXO À ESQUERDA), MAS A NARRAÇÃO NO PASSADO (ABAIXO À DIREITA) PODE FAZER MUITO NESSE MESMO SENTIDO.

O TRADICIONAL BALÃO DE FALA TEM VANTAGENS, CONTUDO, ELE PODE OFERECER UMA VISÃO DOS PENSAMENTOS DE QUALQUER PERSONAGEM A QUALQUER MOMENTO, E NÃO REQUER REPETIÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA. UMA LEGENDA DE PENSAMENTO SÓ FUNCIONA COMO NARRAÇÃO CONTÍNUA, E OS LEITORES PRECISAM SABER QUAL PERSONAGEM ESTÁ PENSANDO, MESMO EM QUADRINHOS TRANSBORDANDO DE PERSONAGENS. UM BALÃO DE PENSAMENTO, POR OUTRO LADO, PODE APARECER UMA ÚNICA VEZ EM UMA GRAPHIC NOVEL DE 200 PÁGINAS APONTANDO PARA UM COADJUVANTE QUALQUER, E O PÚBLICO NÃO ESTRANHARÁ.

PÁGINA 142, QUADRINHO SETE — FORMAS DOS BALÕES

ALGUNS EXEMPLOS DE FORMAS DE BALÃO:

PÁGINA 144, QUADRINHO TRÊS — RAÍZES COMUNS

PARA SABER MAIS SOBRE POR QUE VEJO PALAVRAS E IMAGENS COMO DOIS RAMOS DA MESMA ÁRVORE, VEJA *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, CAPÍTULO SEIS, "MOSTRAR E CONTAR".

PÁGINA 145, ÚLTIMO QUADRINHO — O DEBATE DA CAIXA BAIXA

CONTINUO OSCILANDO QUANTO À QUESTÃO DE USAR LETRAS EM CAIXAS ALTA E BAIXA NOS BALÕES DE FALA. O FATO DE QUE VOLTEI A PÔR TUDO EM CAIXA ALTA NÃO É DE MODO ALGUM UMA INDICAÇÃO DE QUE ME DECIDI.

POR UM LADO, O LETRAMENTO EM CAIXA ALTA NOS QUADRINHOS TEM OS SEGUINTES ARGUMENTOS A SEU FAVOR:

- CERCA DE 98% DE TODOS OS QUADRINHOS EM LÍNGUA INGLESA NOS ÚLTIMOS 100 ANOS O EMPREGARAM, INCLUINDO QUASE TODAS AS HISTÓRIAS HOJE CONSIDERADAS CLÁSSICAS. SE NÃO QUEBROU, POR QUE CONSERTAR?
- LETRAS MAIÚSCULAS SÃO MAIS FÁCEIS DE DESENHAR À MÃO.
- MAIÚSCULAS PREENCHEM O ESPAÇO COM MAIOR EFICIÊNCIA.
- MAIÚSCULAS SE MESCLAM MELHOR COM IMAGENS.
- MAIÚSCULAS COMBINAM MELHOR COM ITÁLICOS E NEGRITOS FREQÜENTES.

POR OUTRO LADO, OS DEFENSORES DO USO DE CAIXAS ALTA E BAIXA PODEM RESPONDER:

- HÁ MUITAS COISAS QUE OS QUADRINHOS RARAMENTE FIZERAM NOS ÚLTIMOS 100 ANOS, INCLUINDO TEMAS MADUROS, CARACTERIZAÇÃO SUTIL E ARTE SOFISTICADA: NÃO É RAZÃO PARA NÃO EXPERIMENTÁ-LOS.
- UMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS MAIS POPULARES DA HISTÓRIA, *TINTIN*, USA LETRAMENTO EM CAIXAS ALTA E BAIXA, COMO OUTROS QUADRINHOS EUROPEUS, E A APARÊNCIA É MUITO BOA.
- SÃO MAIS FÁCEIS, PORÉM NÃO SIGNIFICA QUE SÃO MELHORES.
- UM CERTO ESPAÇO EM BRANCO NÃO MACHUCA NINGUÉM.
- SE LETRAS EM CAIXA ALTA E BAIXA NÃO SE MESCLAM COM IMAGENS, COMO EXPLICAMOS CINCO SÉCULOS DE LIVROS ILUSTRADOS?
- NEGRITOS SÃO MELODRAMÁTICOS E VÊM SENDO USADOS EM EXCESSO.

POR ENQUANTO, ESTOU USANDO ESTA FONTE EM CAIXA ALTA, BASEADA EM MINHA CALIGRAFIA, PORQUE GOSTO DA FORMA COMO ELA SE CASA COM MINHAS IMAGENS. IRONICAMENTE, NÃO ACHO QUE ELA FUNCIONE IGUALMENTE BEM AQUI, NA SEÇÃO DE NOTAS, MAS AGRADA-ME A CONTINUIDADE VISUAL COM AS PÁGINAS EM QUADRINHOS, E É POR ISSO QUE VOCÊ A ESTÁ LENDO AGORA.

ALGUMAS CERTEZAS QUE TENHO:

- A OCASIONAL PALAVRA AMPLIADA EM NEGRITO PARECE, SIM, ANCORAR O TEXTO NA IMAGEM QUANDO BATEMOS O OLHO EM UMA PÁGINA (OU SEJA, NEM IMAGENS NEM PALAVRAS PARECEM PREDOMINAR).
- INCLUIR CAIXA ALTA, CAIXA BAIXA, NEGRITO, ITÁLICO E VARIAÇÕES DE TAMANHO, COMO FIZ NO ÚLTIMO LIVRO, RESULTAVA EM CERTA DESORDEM.
- PROVAVELMENTE CONTINUAREI MUDANDO DE IDÉIA POR ALGUM TEMPO.

DE CIMA PARA BAIXO: ARTE DE WILL EISNER, SHAWN MCMANUS (LETRAMENTO DE TODD KLEIN), JORDAN CRANE E MASASHI KISHIMOTO (LETRAMENTO EM INGLÊS DE HEIDI SZYKNOWNY) (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

ARTE DE CRAIG THOMPSON (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

PÁGINAS 148-149 — O ROTEIRO DE QUADRINHOS

VEJA A BIBLIOGRAFIA PARA INDICAÇÕES DE COLEÇÕES IMPRESSAS DE ROTEIROS DE ESCRITORES, ENTRE OS QUAIS ALAN MOORE (E EU PRÓPRIO, JÁ QUE ESTAMOS FALANDO DISSO).

PÁGINA 149, QUADRINHO CINCO — ESCRITOR VERSUS ARTISTA

DESCREVI ESTA SÍNDROME PELA PRIMEIRA VEZ EM *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINA 48, E NOVAMENTE NO CAPÍTULO SEIS.

PÁGINA 151 — ESCREVA PARA SI MESMO

SE VOCÊ SÓ ESCREVER O TIPO DE HISTÓRIA QUE ACHA QUE OS OUTROS VÃO QUERER LER, ESTARÁ CONCORRENDO COM CARTUNISTAS QUE TÊM MUITO MAIS ENTUSIASMO POR ESSE GÊNERO DO QUE VOCÊ, E ELES VÃO PISAR NO SEU PESCOÇO TODAS AS VEZES.

OU, PARA DIZER DE OUTRA FORMA:

EXERCÍCIOS OPCIONAIS

Nº 1 — ESPECÍFICA DA PALAVRA (PÁGINAS 131-133)

ESCOLHA UNS POUCOS PARÁGRAFOS DE UM ROMANCE OU CONTO E TENTE FRAGMENTAR O TEXTO EM PEQUENAS LEGENDAS. EXPERIMENTE PELO MENOS DUAS MANEIRAS BASTANTE DIFERENTES DE ILUSTRAR AS LEGENDAS NA FORMA DE QUADRINHOS, COM UMA A CADA QUADRINHO.

Nº 2 — ESPECÍFICA DA IMAGEM (PÁGINAS 133-134)

ENCONTRE ALGUMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS QUE SEJA CONTADA PRINCIPALMENTE PELAS IMAGENS. FAÇA UMA CÓPIA E APAGUE AS LEGENDAS. TENTE PELO MENOS DUAS MANEIRAS BEM DIFERENTES DE PREENCHER AS LEGENDAS.

Nº 3 — MONTAGEM (PÁGINA 139)

VOCÊ CONSEGUIRIA FAZER UMA HISTÓRIA INTEIRA USANDO APENAS IMAGENS E PALAVRAS RECORTADAS DA ÚLTIMA EDIÇÃO DE UMA REVISTA POPULAR? DE QUE MODO O VISUAL DE RECORTAR E COLAR AFETA A EXPERIÊNCIA DE LEITURA?

Nº 4 — DIVISÃO DE BALÕES (PÁGINA 143)

ENCONTRE UMA PÁGINA DE QUADRINHOS EM QUE O ESCRITOR TENHA TENTADO INSERIR PALAVRAS E BALÕES DEMAIS EM CADA QUADRINHO. SE VOCÊ TIVESSE TODO O ESPAÇO DO MUNDO, COMO FARIA PARA DIVIDIR ESSES BALÕES EM QUADRINHOS DISTINTOS E ILUSTRAR ESTES ÚLTIMOS, DE MODO QUE CADA PERSONAGEM EXPRESSASSE APENAS UMA EMOÇÃO POR BALÃO?

Nº 5 — ÊNFASE EXTREMA (PÁGINA 144)

ARRUME UMA GRAVAÇÃO, COM 2 A 4 MINUTOS, DE ALGUÉM FALANDO DE MANEIRA MUITA EXPRESSIVA (COMO UM COMEDIANTE, UM POLÍTICO, UM LÍDER RELIGIOSO, UM ATOR EM UMA CENA EMOTIVA...) E FAÇA O LETRAMENTO DO DISCURSO PROCURANDO REFLETIR O TOM DE VOZ, INCLUINDO VOLUME, TIMBRE, DURAÇÃO ETC. ESSA EXPRESSIVIDADE EXCESSIVA NO LETRAMENTO DARIA CERTO EM UM QUADRINHO? CASO CONTRÁRIO, EM QUE MEDIDA VOCÊ PRECISARIA ATENUÁ-LA?

Nº 6 — LABORATÓRIO DE EFEITOS SONOROS (PÁGINAS 146-147)

PRODUZA PELO MENOS DEZ SONS USANDO OBJETOS NA SALA EM QUE VOCÊ ESTÁ AGORA. COMO DESENHAR UM EFEITO SONORO PARA CADA UM DELES REFLETINDO SEU VOLUME, DURAÇÃO E TIMBRE? UM AMIGO CONSEGUIRIA ADIVINHAR A FONTE DE PELO MENOS CINCO DELES, SÓ DE OLHAR PARA SEUS ESBOÇOS?

COMO ALTERNATIVA, HÁ POR AÍ ALGUNS DISCOS ANTIGOS DE EFEITOS SONOROS. ELES TAMBÉM PODEM SER UM DIVERTIDO PONTO DE PARTIDA.

Nº 7 — FAZENDO ROTEIROS PARA OS OUTROS (PÁGINA 149)

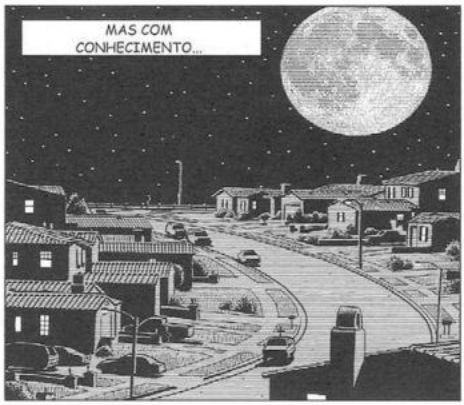
ESCOLHA UMA CENA EM UM FILME DE QUE VOCÊ GOSTE E TENTE ADAPTÁ-LA PARA UM ROTEIRO DE QUADRINHOS. SELECIONE SEUS MOMENTOS E ENQUADRAMENTOS TENDO EM MENTE AS NECESSIDADES EXCLUSIVAS DOS QUADRINHOS EM VEZ DE APENAS USAR AS IMAGENS QUE APARECEM NO FILME. O QUE FUNCIONA NO FILME, MAS NÃO FUNCIONA TÃO BEM NOS QUADRINHOS, E VICE-VERSA?

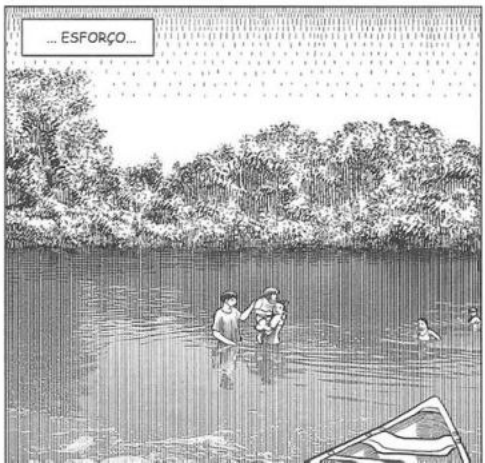
NOTAS ADICIONAIS EM:
WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Capítulo Quatro

Construção de Mundos

Senso de Localidade, Perspectiva e Pesquisa





... E A DISPOSIÇÃO DE IR ALÉM DO MERAMENTE "ADEQUADO"...

... SEUS MUNDOS PODEM PARECER TÃO **IMPRESSIONANTES E VÍVIDOS** COMO QUAISQUER OUTROS MUNDOS, REAIS OU IMAGINÁRIOS.

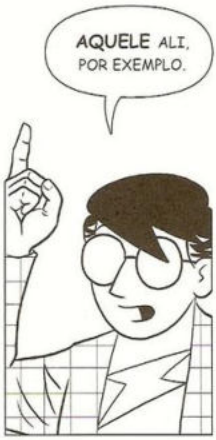
DERRAMAR SUOR NESSES DETALHES PODE SER A DIFERENÇA ENTRE DESENHAR UMA PÁGINA EM **SEIS** HORAS E DESENHÁ-LA EM **VINTE**...
... MAS PARA SEUS **LEITORES** ISSO PODE SER A DIFERENÇA...

... ENTRE **SABER** ONDE SUA HISTÓRICA ACONTECE...

... E **ESTAR LÁ**.

NO CAPÍTULO UM NÓS DISCUTIMOS UMA DESSAS OPORTUNIDADES DE DAR AOS LEITORES UM SENSO DE LOCALIDADE: A "TOMADA PANORÂMICA".

SABE, AQUELES QUADRINHOS EM GRANDE ANGULAR QUE LHE DIZEM ONDE VOCÊ ESTÁ, NORMALMENTE ANTES DE FECHAR O ZOOM NO PROTAGONISTA?


AQUELE ALI, POR EXEMPLO.

BEM, SE SUA META PRIMÁRIA FOR MERAMENTE DIZER A SEUS LEITORES ONDE A HISTÓRIA ACONTECE...

... VOCÊ PROVAVELMENTE PODERÁ ATINGI-LA COM APENAS UM OU DOIS QUADRINHOS DE TOMADAS PANORÂMICAS DIRETAS E ECONOMICAMENTE DESENHADAS A CADA CENA.

DEPOIS DISSO, O RESTO PODEM SER FOCOS MÉDIOS...

... E CLOSE-UPS...

... O QUE NORMALMENTE EXIGE MENOS TRABALHO DO QUE, DIGAMOS, DESENHAR 700 FOLHAS SEMPRE QUE VOCÊ QUISER PÔR UMA ÁRVORE NO QUADRINHO.

O QUE QUERO DIZER É: OLHE PARA ISSO — SANTOS CÉUS, É UM RABISCO! MAS VOCÊ SABE QUE É UMA ÁRVORE GRAÇAS AOS QUADRINHOS ANTERIORES.

SE, POR OUTRO LADO, VOCÊ QUISER **MAIS** DO QUE APENAS CLAREZA E EFICIÊNCIA...

... TALVEZ POSSA CONSIDERAR ALGUMAS **TÉCNICAS ADICIONAIS**.

E SE EM VEZ DE DAR AOS LEITORES A SENSAÇÃO DE ESTAR **OLHANDO** PARA UMA CENA...

... VOCÊ QUISESSE FAZÊ-LOS SENTIR-SE **RODEADOS** POR ELA?

AQUI ESTÁ VOCÊ

E SE QUISESSE QUE OS AMBIENTES DE SUA HISTÓRIA SUSCITASSEM UM **ESTADO DE ESPÍRITO** ESPECÍFICO E PERMANENTE?

E SE QUISESSE QUE ELES ENVOLVESSEM TODOS OS **CINCO SENTIDOS**, E NÃO APENAS A VISÃO?

E SE, NA VERDADE, SUA HISTÓRIA FOR **SOBRE** O LOCAL QUE VOCÊ ESTÁ DESENHANDO?

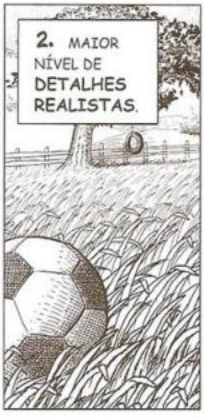
NESTE CAPÍTULO, CONSIDERAREMOS COMO TÉCNICAS DE DESENHO, ESCOLHA DE QUADRINHOS, COMPOSIÇÃO E PESQUISA PODEM AJUDÁ-LO A **ATINGIR** ESSAS METAS...

... COMEÇANDO COM LEVES VARIAÇÕES SOBRE A "TOMADA PANORÂMICA" PADRÃO.

COMPARE O QUADRINHO ACIMA COM O PRIMEIRO QUADRINHO DA PÁGINA 160, E VOCÊ NOTARÁ POUCAS DIFERENÇAS.

CINCO DIFERENÇAS, INCLUINDO:

1. A EXPANSÃO DO QUADRINHO EM DIREÇÃO ÀS BORDAS DA PÁGINA, CONHECIDA NA INDÚSTRIA GRÁFICA COMO "SANGRAMENTO".

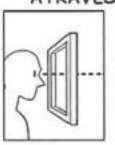

2. MAIOR NÍVEL DE DETALHES REALISTAS.

3.
A AUSÊNCIA DO BALÃO DE FALA.
SNAP!

4. UM ÂNGULO DE VISÃO MAIS BAIXO E FORA DE CENTRO.
5. MAIOR SENSO DE PROFUNDIDADE, TANTO EM TERMOS DE TAMANHO PERCEBIDO COMO NO DESBOTAMENTO DE OBJETOS DISTANTES.
AGORA, EU NÃO POSSO LER SUA MENTE*.
MAS EU ESTARIA DISPOSTO A APOSTAR QUE A SEGUNDA VERSÃO DA TOMADA PRODUZIU UMA EXPERIÊNCIA DE LEITURA DIVERSA EM UNS POUCOS, MAS IMPORTANTES SENTIDOS.
OS SANGRAMENTOS, POR EXEMPLO, TENDEM A ALARGAR UMA CENA...
... NÃO APENAS POR CAUSA DO MAIOR TAMANHO DOS QUADRINHOS...
... MAS TAMBÉM PORQUE ELA JÁ NÃO FICA CONTIDA PELA BORDA DO QUADRINHO, PODENDO, BEM... "SANGRAR" PARA O NOSSO MUNDO...
... OU TALVEZ PORQUE JÁ ESTEJAMOS CONDICIONADOS POR NOSSA EXPERIÊNCIA DO QUADRINHO COMO JANELA...
* AINDA.

... E SE A MOLDURA DA JANELA ESCAPA DE NOSSA VISÃO PERIFÉRICA...

... ISSO GERALMENTE SIGNIFICA QUE NÓS A **ATRAVESSAMOS**.



A ADIÇÃO DE **DETALHES** E **TEXTURAS** REALISTAS, SE BEM FEITA, PODE AJUDAR A DESPERTAR MEMÓRIAS, NÃO APENAS DA **APARÊNCIA** DOS TEMAS...

... MAS TAMBÉM DA **SENSAÇÃO** QUE ELES CAUSAM...

... OU DE SEU **CHEIRO**...

... OU DE SEU **SOM**...

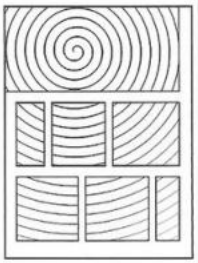
... CONTRIBUINDO TAMBÉM PARA GERAR UM SENSO DE **RECONHECIMENTO** POR PARTE DO LEITOR.

O **SILÊNCIO** TEM O EFEITO DE REMOVER UM QUADRINHO DE QUALQUER INTERVALO DE TEMPO DEFINIDO.

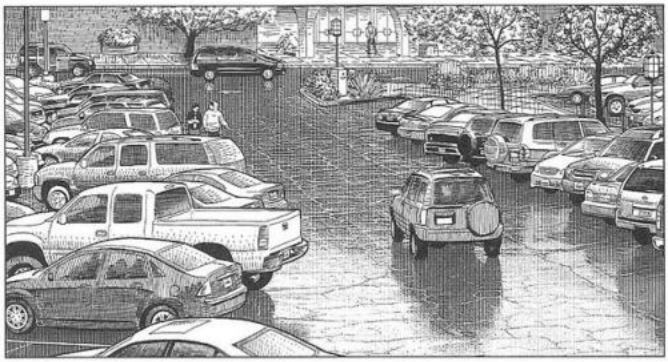
OS BALÕES DE FALA TÊM UMA DURA ÇÃO PERCEBI DA, POR ISSO OS QUADRINHOS EM QUE SE SITUAM TAMBÉM TÊM.

SEM AQUELE IMPLÍCITO SELO DO TEMPO QUE AS PALAVRAS PROPORCIONAM, UM QUADRINHO MUDO NÃO "ACABA" NITIDAMENTE...

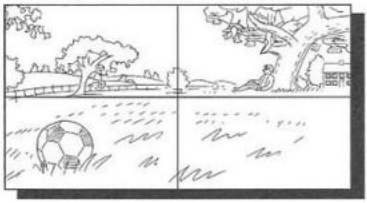
... E SEU **EFEITO** PODE DURAR POR UMA PÁGINA INTEIRA.



O SILÊNCIO TAMBÉM PERMITE AOS LEITORES DESTRAVAR O DUPLO CINTO DE SEGURANÇA DO ENREDO E DO DIÁLOGO POR TEMPO SUFICIENTE PARA DEIXAREM QUE SEUS OLHOS VAGUEIEM E **EXPLOREM** SEU MUNDO, EM VEZ DE O VEREM COMO NADA MAIS DO QUE UM FUNDO TRANSITÓRIO.

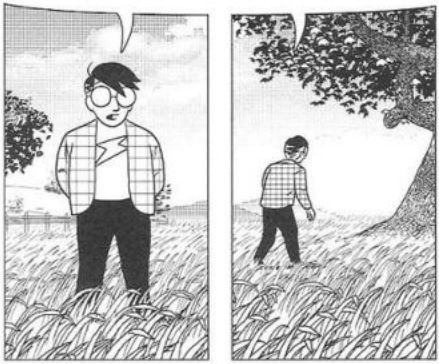


DAR AOS LEITORES ESSA LICENÇA PARA "VAGUEAR" É TAMBÉM UM SUBPRODUTO DE UMA **ESCOLHA DE ENQUADRAMENTO** FORA DE CENTRO.



TAIS COMPOSIÇÕES GERAM A SENSAÇÃO DE QUE ESTAMOS ADENTRANDO NUM CENÁRIO ONDE **HÁ** UMA PESSOA, E NÃO ENCONTRANDO UMA PESSOA COM UM CENÁRIO **PELAS COSTAS**.

COMO NÃO "OBSTRUI A ENTRADA", UMA FIGURA FORA DE CENTRO, QUE NÃO OLHA PARA O LEITOR, PODE NOS CONVIDAR A **SEGUI-LA** MAIS PLENAMENTE CENA ADENTRO.



POR FIM, UM MAIOR **SENSO DE PROFUNDIDADE** PODE AUMENTAR O **TAMANHO** APARENTE DE UM CENÁRIO — A DESPEITO DE SEU TAMANHO NA PÁGINA...

... E, COM ISSO, INTENSIFICAR A IMPRESSÃO DE SEUS LEITORES DE QUE ESTÃO **RODEADOS** POR SEU MUNDO.

A SEGUNDA VERSÃO DE NOSSA TOMADA PANORÂMICA É UM POUCO MENOS **EFICIENTE**, JÁ QUE DEIXA DE FORA UM BALÃO DE FALA QUE — SE ESTA FOSSE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMUM — TERIA PROVAVELMENTE DE SER COLOCADO **EM OUTRA PARTE**.

MAS, NO RESTANTE, NENHUMA DE NOSSAS MODIFICAÇÕES EXIGIU QUE O QUADRINHO SE EXPANDISSE PARA ALÉM DO TERÇO SUPERIOR DA PÁGINA. TUDO AINDA ACONTECE EM **UM ÚNICO QUADRINHO**.

SUPONHAMOS, CONTUDO, QUE VOCÊ TENHA ESPAÇO DE SOBRA PARA CONTAR SUA HISTÓRIA. HÁ ALGUMA RAZÃO PARA USAR **MÚLTIPLOS** QUADRINHOS AO ESTABELECER O CENÁRIO?

UMA OPÇÃO É DIVIDIR UMA CENA DE ABERTURA EM **FRAGMENTOS** POR MEIO DE TRANSIÇÕES DE ASPECTO A ASPECTO, UMA TÉCNICA POPULAR NOS QUADRINHOS JAPONESES.

NESTE MÉTODO, A CENA É "MONTADA" NA **MENTE** DO LEITOR.

DE UM NASCER DO SOL EM 3 PÁGINAS, PELO QUADRINISTA CANADENSE SETH, DE *CLYDE FANS*, LIVRO UM.

VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

OUTRA OPÇÃO É TRATAR **TODOS** OS QUADRINHOS...
... COMO SE FOSSEM UMA TOMADA PANORÂMICA...
... E ADICIONAR DETALHES AMBIENTAIS DE UM CANTO A OUTRO SEMPRE QUE POSSÍVEL.
ESTA ABORDAGEM, TIPIFICADA POR ALGUNS GRAPHIC ALBUMS EUROPEUS, PODE CRIAR UM FORTE SENSO DE LOCALIDADE.
SE VOCÊ NÃO SE IMPORTAR COM AS LONGAS HORAS E AS MÃOS DOLORIDAS, PODE VALER UMA TENTATIVA.
ESCOLHER A ABORDAGEM CERTA PARA SUA HISTÓRIA DEPENDERÁ DAS **PRIORIDADES** DESSA HISTÓRIA.
ALGUNS TIPOS DE HISTÓRIA, COMO A FICÇÃO CIENTÍFICA, A FANTASIA OU A FICÇÃO HISTÓRICA, SÃO, AO MENOS PARCIALMENTE, **SOBRE** OS MUNDOS EM QUE ELAS OCORREM...
... E PODEM EXIGIR QUE VOCÊ DEDIQUE UMA ATENÇÃO CONSTANTE AOS **DETALHES** DESSES MUNDOS.
HISTÓRIAS SOBRE **RELACIONAMENTOS MODERNOS**, POR OUTRO LADO, PODEM REQUERER APENAS AMBIENTES FAMILIARES E QUOTIDIANOS REITERADOS DE QUANDO EM QUANDO, PARA ENFOCAR, EM VEZ DELES, UM PANORAMA **EMOCIONAL**.

DETALHES DE FUNDO DAS PRIMEIRAS TIRINHAS DE *SNOOPY*, DE CHARLES SCHULZ (1950).

QUADRINHOS DO SOTURNO, MAS BELO "THE AGE OF CONDOS" ("A ERA DOS CONDOMÍNIOS" — 1980), DE RICK GEARY.

VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

PARA TORNAR SEUS MUNDOS MAIS **ACREDITÁVEIS** VISUALMENTE, VOCÊ PRECISARÁ ABORDAR O ASSUNTO E DESENHAR CENAS EM **PERSPECTIVA**.
É UM ASSUNTO QUE MUITOS ARTISTAS ACHAM **INTIMIDADOR**.

FELIZMENTE, DESENHAR EM PERSPECTIVA NÃO PRECISA SER TÃO DIFÍCIL ASSIM.

NA VERDADE, COM A ABORDAGEM CERTA, PODE SER ATÉ **LEGAL**!

A PALAVRA "PERSPECTIVA" É MAIS FREQÜENTEMENTE ASSOCIADA COM AS "LINHAS DO HORIZONTE" E OS "PONTOS DE FUGA" DA **PERSPECTIVA OCIDENTAL**...
ESPAÇO PARA **ALUGAR**

... MAS ELA PODE SE REFERIR A QUALQUER TENTATIVA DE REPRESENTAR UM MUNDO EM 3-D NUMA SUPERFÍCIE EM 2-D, COMO ESTA PÁGINA.

HÁ UM GRANDE NÚMERO DE RECURSOS GRÁFICOS QUE PODEM INDICAR **PROFUNDIDADE**.

OBJETOS PRÓXIMOS PODEM SE **SOBREPOR** A OUTROS MAIS DISTANTES...

SOBREPOSIÇÃO

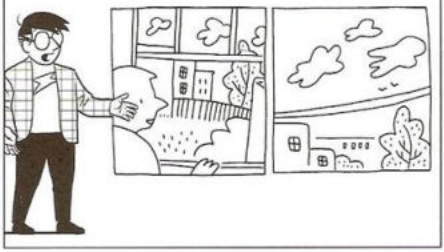
TAMANHO

DESBOTAMENTO

... OU PODEM PARECER **MAIORES**, TER **BORDAS** MAIS ESCURAS OU MAIS ESPESSAS, OU ESTAR SIMPLESMENTE **MAIS ABAIXO** NA PÁGINA EM CENAS VISTAS DE CIMA.

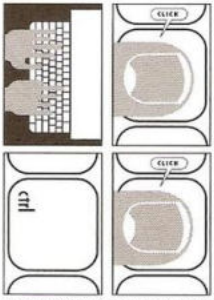
POSIÇÃO

UM ARTISTA COM UM **ESTILO MINIMALISTA**, COMO JOHN PORCELLINO, PODE DESENHAR CENTENAS DE PÁGINAS SEM NUNCA CHEGAR PERTO DE UM PONTO DE FUGA, E AINDA ASSIM CRIAR UM MUNDO CONVINCENTE E CONSISTENTE COM ESSES INDICADORES BÁSICOS DE PROFUNDIDADE.



ALGUNS ARTISTAS BASEIAM SUAS CENAS EM UM PADRÃO DE TABULEIRO OBLÍQUO EM QUE LINHAS PARALELAS NÃO CONVERGEM; UM TIPO DE PERSPECTIVA VISTA EM TODA PARTE, DESDE PINTURAS PERSAS ATÉ JOGOS COMO THE SIMS.

HISTÓRIAS ENVOLVENTES FORAM CONTADAS NOS QUADRINHOS POR MEIO DE **DIAGRAMAS**, DE UM MUNDO VISTO INTEIRAMENTE POR CIMA...

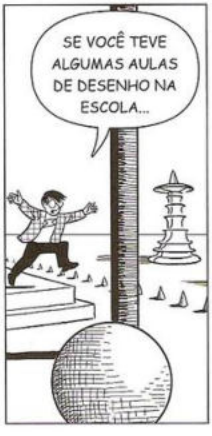


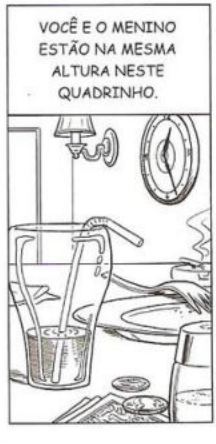
... DE PAISAGENS BIOMÓRFICAS EM QUE A ÚNICA INDICAÇÃO DE PROFUNDIDADE ERA A SOBREPOSIÇÃO...

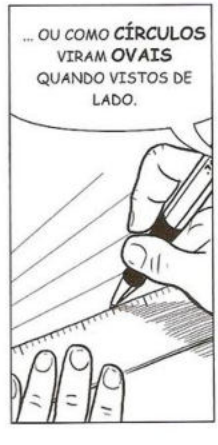
... E DO USO DE PERSPECTIVAS INVARIAVELMENTE **CARREGADAS**.

SE SUA ABORDAGEM FOR **CONSISTENTE**, E O CONTEÚDO DE SUA HISTÓRIA FOR SUFICIENTEMENTE **INTERESSANTE**, SEU PÚBLICO PROVAVELMENTE ACEITARÁ QUALQUER TIPO DE PERSPECTIVA QUE VOCÊ UTILIZAR.

QUADRINHOS DE DOIS A SEIS: ARTE DE JOHN PORCELLINO, DEBBIE DRECHSLER, RICHARD MCGUIRE, GARY PANTER E MARISCAL (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).







* *PERSPECTIVE! FOR COMIC BOOK ARTISTS* É EM FORMA DE QUADRINHOS, COMO ESTE LIVRO, E É ALTAMENTE RECOMENDADO (VEJA A BIBLIOGRAFIA).

... DE UM PONTO...

... DOIS PONTOS...

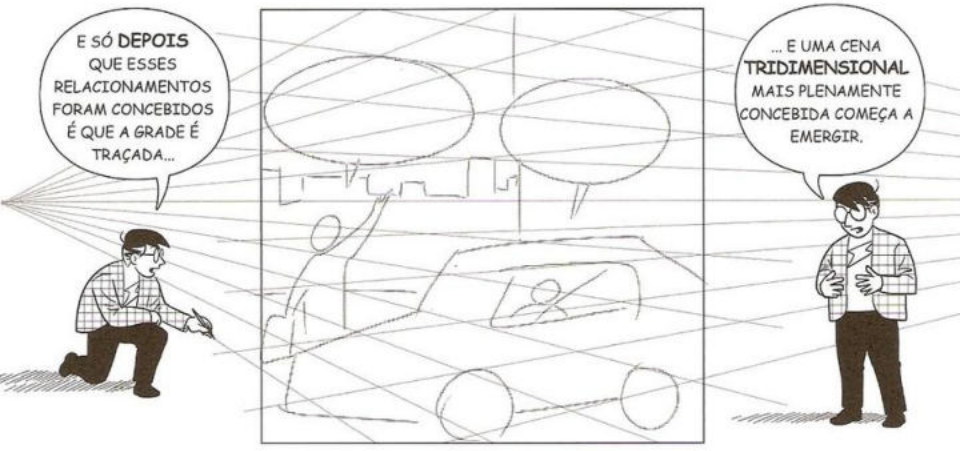
...E TRÊS PONTOS.

MAS NOS QUADRINHOS TAIS ELEMENTOS TÊM DE COEXISTIR COM AS VÁRIAS ESCOLHAS E EXIGÊNCIAS DA ESCRITA COM IMAGENS.
ESCOLHA DO MOMENTO
ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO
ESCOLHA DAS IMAGENS
ESCOLHA DAS PALAVRAS
ESCOLHA DO FLUXO

AS PÁGINAS DOS QUADRINHOS SE ESTRUTURAM EM TORNO DE PESSOAS, OBJETOS E PALAVRAS POSICIONADOS NA PÁGINA...

... POR ISSO, A MAIORIA DOS QUADRINHOS COMEÇA A VIDA COMO UMA COLEÇÃO DE ELEMENTOS PLANOS, EM 2-D.

2-D:
BALÃO 1
BALÃO 2
FUNDO URBANO
SUJEITO

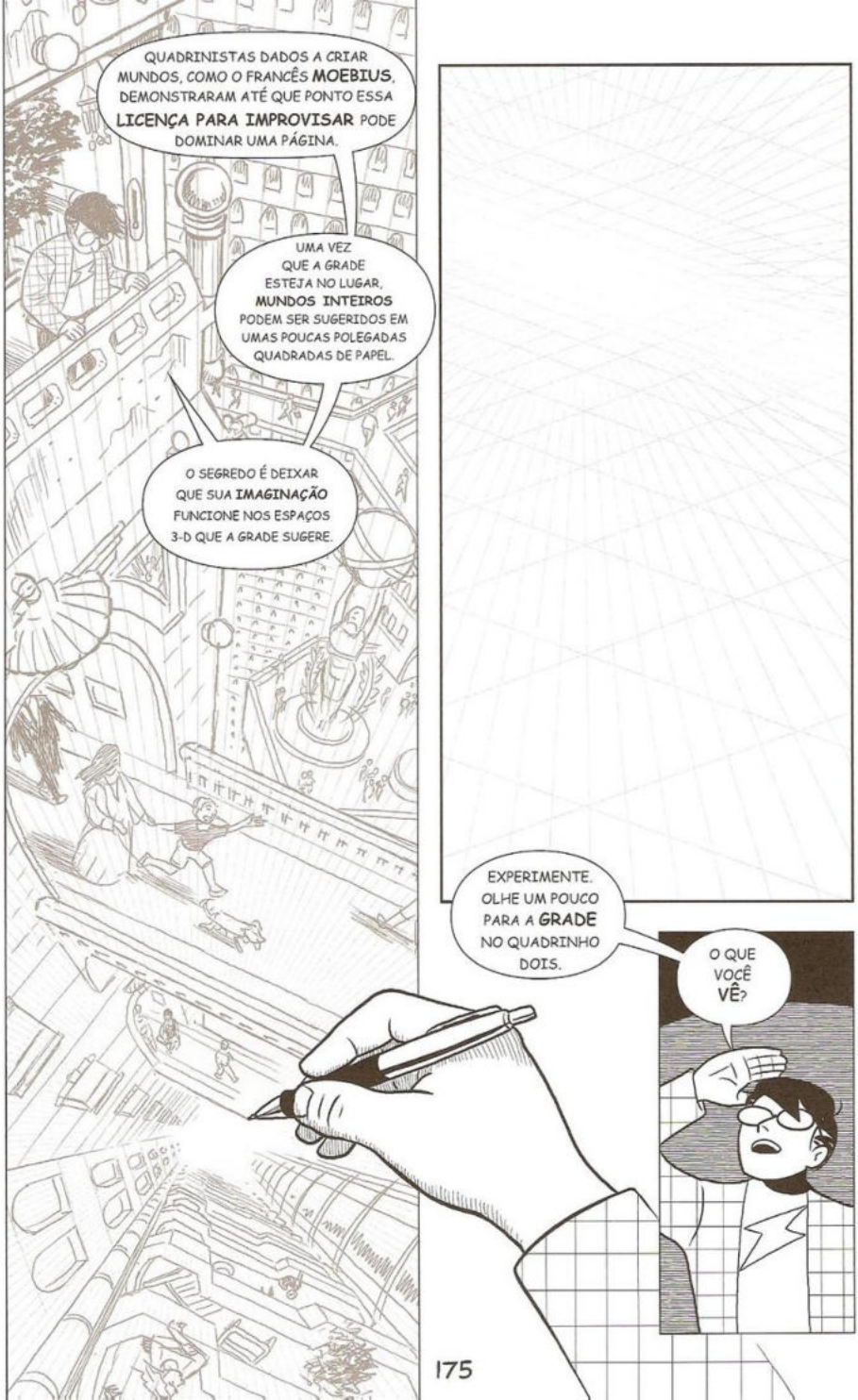

E SÓ DEPOIS QUE ESSES RELACIONAMENTOS FORAM CONCEBIDOS É QUE A GRADE É TRAÇADA...
... E UMA CENA TRIDIMENSIONAL MAIS PLENAMENTE CONCEBIDA COMEÇA A EMERGIR.

3-D:
TEM ESPAÇO PARA MAIS UM?
CLARO! ENTRE!

POR ISSO, A PRIMEIRA FUNÇÃO DA PERSPECTIVA É SERVIR AO LAYOUT DA PÁGINA E APRIMORAR A HISTÓRIA, E ISSO POR VEZES NÃO DEIXA MUITO ESPAÇO PARA A IMPROVISAÇÃO.

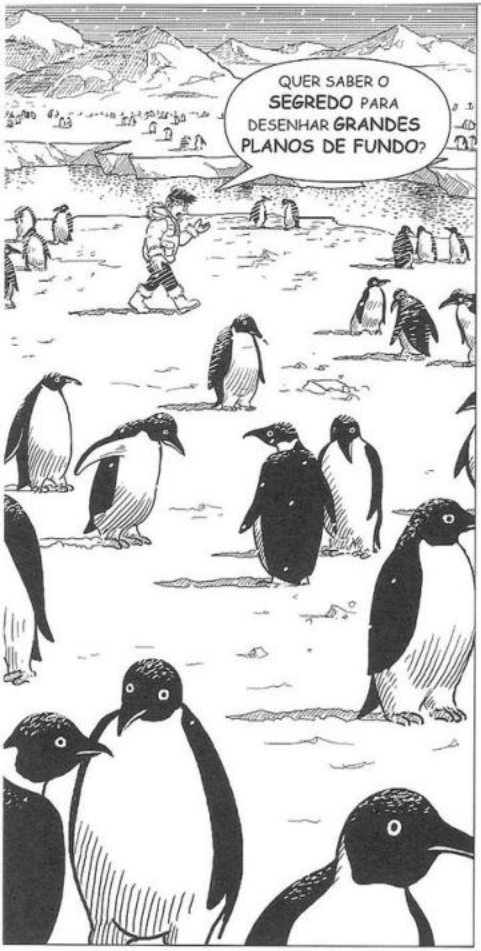
EM OUTROS QUADRINHOS, CONTUDO, OS ELEMENTOS NECESSÁRIOS SÃO MÍNIMOS E O ESCOPO DE IMPROVISAÇÃO É GRANDE...
CIDADE
HANS
PETER

... E É ENTÃO QUE SUA IMAGINAÇÃO PODE ASSUMIR O COMANDO!


QUADRINISTAS DADOS A CRIAR MUNDOS, COMO O FRANCÊS **MOEBIUS**, DEMONSTRARAM ATÉ QUE PONTO ESSA **LICENÇA PARA IMPROVISAR** PODE DOMINAR UMA PÁGINA.
UMA VEZ QUE A GRADE ESTEJA NO LUGAR, **MUNDOS INTEIROS** PODEM SER SUGERIDOS EM UMAS POUCAS POLEGADAS QUADRADAS DE PAPEL.
O SEGREDO É DEIXAR QUE SUA **IMAGINAÇÃO** FUNCIONE NOS ESPAÇOS 3-D QUE A GRADE SUGERE.
EXPERIMENTE. OLHE UM POUCO PARA A **GRADE** NO QUADRINHO DOIS.
O QUE VOCÊ **VÊ**?

A IMAGINAÇÃO E A IMPROVISAÇÃO PODEM AJUDÁ-LO COM AS CENAS **REALISTAS**, BEM COMO COM AS FANTÁSTICAS...
... MAS, SE VOCÊ ESTIVER BUSCANDO UM FORTE SENSO DE REALISMO, ...
... PRECISARÁ TAMBÉM FAZER ALGUMA **PESQUISA**.
PAF!
SE ISSO LHE PARECER TÃO DIVERTIDO QUANTO FAZER UM CANAL DA RAIZ, VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHO.
MUITOS OUTROS ARTISTAS TALENTOSOS TENDEM A **NEGLIGENCIAR** A PESQUISA... ESPECIALMENTE QUANDO HÁ UM **PRAZO**...
TICK! TICK!
ASSIM TÁ BOM! ASSIM TÁ BOM!
... COM RESULTADOS PREVISIVELMENTE **INSÍPIDOS**, MAS **PASSÁVEIS**.
MAS TALVEZ MESMO UM POUQUINHO DE **ESFORÇO EXTRA** NO DEPARTAMENTO DA PESQUISA POSSA FAZER **MUITA COISA**.
UMA BOA PESQUISA PODE FAZER A DIFERENÇA ENTRE UM POSTO DE GASOLINA **GENÉRICO**...
GAS
GAS
SNACKS
... E UM POSTO QUE SE ASSOCIE COM AS **LEMBRANÇAS E EXPERIÊNCIAS** DE SEUS LEITORES.

OU ENTRE UM PRÉDIO FEITO EM SÉRIE...
... E UM PRÉDIO COM CARÁTER E CREDIBILIDADE.
MESMO AO TRABALHAR COM ESTILOS MINIMALISTAS DE CARTUM, UMA BOA PESQUISA PODE AJUDÁ-LO A ENCONTRAR A ESSÊNCIA DE UM LOCAL...
... E, GRAÇAS À WEB, ARTISTAS PODEM AGORA ACHAR FOTOS DE REFERÊNCIA SOBRE TUDO, DESDE PORCOS-FORMIGUEIROS ATÉ ZÍNIAS, EM MINUTOS.
TODAVIA, SE PRECISAR DESENHAR ALGUMA COISA AO ALCANCE DE UM AUTOMÓVEL...
... PODE VALER A PENA TIRAR ALGUMAS FOTOS NO LUGAR...
... OU MESMO FAZER DESENHOS NO LUGAR.
DEDIQUE ALGUM TEMPO PARA SE PERDER NOS AMBIENTES QUE VOCÊ DESENHA...
... E SEUS LEITORES IGUALMENTE O FARÃO.



UM GRANDE NÚMERO DE ARTISTAS SE ESQUECE DISSO E SE TORNA O QUE EISNER CHAMOU DE **"ESCRAVOS DO CLOSE-UP"**: ATENDO-SE À ÚNICA COISA – **PESSOAS** – QUE ELES ESTÃO SEGUROS DE **SABEREM** DESENHAR...

... RECEANDO QUE, CASO **RECUEM** A "CÂMERA" UM POUCO, TERÃO DE DESENHAR UMA DÚZIA DE COISAS QUE NUNCA ANTES DESENHARAM.

AQUELES QUE **ACEITARAM** O DESAFIO, CONTUDO, MUDARAM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM OS MUNDOS QUE CRIARAM.

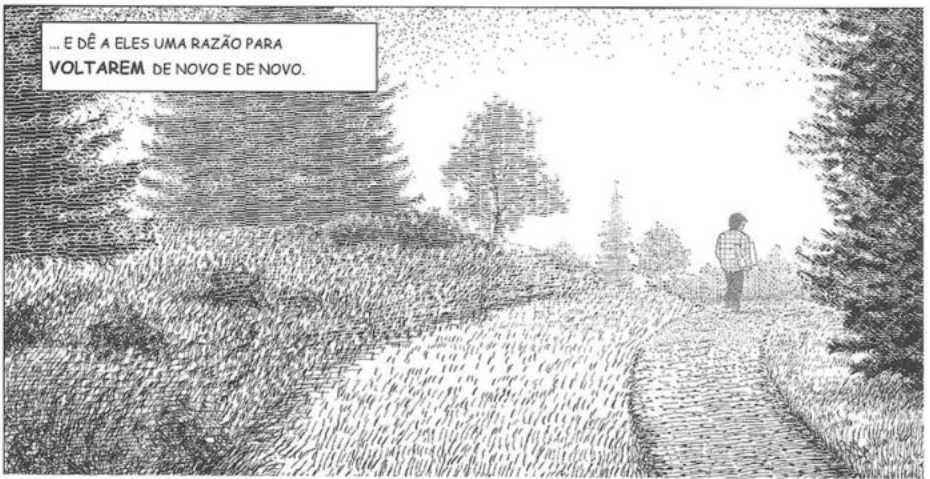
ARTE DE HAYAO MIYAZAKI (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

E **VOCÊ** TAMBÉM PODE.

LEMBRE-SE APENAS DE PERMITIR QUE SEUS LEITORES **ADENTREM** SEU MUNDO...

... TORNE ESSE MUNDO **ÚNICO**...

... E DÊ A ELES UMA RAZÃO PARA **VOLTAREM** DE NOVO E DE NOVO.



NOTAS

CAPÍTULO 4: CONSTRUÇÃO DE MUNDOS

PÁGINAS 158-159 — QUANTO BASTA?

ABRI ESTE CAPÍTULO COM ALGUNS QUADRINHOS QUE EXIGIRAM MUITO TRABALHO, MAS ESPERO NÃO TER AFUGENTADO NINGUÉM. CLARO, VOCÊ PODE CRIAR UM FORTE SENSO DE LOCALIDADE SEM GASTAR UM DIA EM CADA QUADRINHO (E ESSA FOLHA DUPLA ME TOMOU UMA SEMANA, POR ISSO ESTOU SENDO LITERAL). A RAZÃO POR QUE ESTOU COLOCANDO ESSE TRABALHO DURO LOGO DE CARA É QUE A PROPORÇÃO DE ARTISTAS QUE DEDICAM POUCO ESFORÇO A SEUS AMBIENTES, SE COMPARADOS COM OS QUE DEDICAM MUITO, É DE 99 PARA 1. TODOS PODEMOS ENCONTRAR DESCULPAS PARA NEGLIGENCIAR O QUE CHAMAMOS DESDENHOSAMENTE DE "PLANOS DE FUNDO", E ESTE CAPÍTULO É MINHA TENTATIVA DE COMBATER ESSA TENDÊNCIA.

PÁGINAS 162-163 — TOMADAS PANORÂMICAS SUPERDESENVOLVIDAS

É IMPORTANTE NOTAR QUE NÃO HÁ NADA DE TECNICAMENTE ERRADO COM A PRIMEIRA TOMADA PANORÂMICA QUE MOSTREI NA PÁGINA 160. ELA É CLARA E ABRANGENTE.
AS CINCO MUDANÇAS APRESENTADAS NA VERSÃO TURBINADA DA PÁGINA 162 NÃO SE DESTINAM A REPARAR COISA ALGUMA; SÃO APENAS OPÇÕES PARA LEVAR A TOMADA PANORÂMICA A UM OUTRO NÍVEL, E UMA FORMA DE RECONSIDERAR AS METAS DE TAIS QUADRINHOS, OU SEJA, CINCO FERRAMENTAS À SUA DISPOSIÇÃO, SE VOCÊ QUISER USÁ-LAS. NÃO DISCORDAREI DE NINGUÉM QUE ACHAR A PRIMEIRA VERSÃO MELHOR.

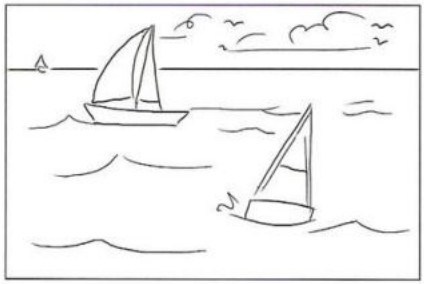
PÁGINA 164, QUADRINHOS 7-9 — SILÊNCIO E EXTENSÃO

A EXTENSÃO DA HISTÓRIA PODE AFETAR A DISPOSIÇÃO DO QUADRINISTA DE INCLUIR QUADRINHOS MUDOS.
A RELATIVAMENTE POUCA EXTENSÃO DAS REVISTAS EM QUADRINHOS AMERICANAS TORNOU OS QUADRINHOS MUDOS RAROS POR MUITOS ANOS, ENQUANTO OS MANGÁS, COM SUAS GROSSAS ANTOLOGIAS ENCADERNADAS PARA GROSSAS COLEÇÕES, COMPRAZIAM-SE REGULARMENTE EM LONGAS SEQÜÊNCIAS MUDAS. TODAVIA, MESMO HISTÓRIAS BREVES PODEM SE BENEFICIAR DE UMA OCASIONAL PAUSA NA TRILHA SONORA.

PÁGINA 165 — UMA LICENÇA PARA VAGUEAR

ISSO TEM A VER COM A DISCUSSÃO DO ENQUADRAMENTO NA PÁGINA 25. QUANDO UM PERSONAGEM ESTÁ TOTALMENTE NO CENTRO, O QUADRINHO É SOBRE ELE E TODO O RESTANTE É "PLANO DE FUNDO"; NÃO PRECISAMOS CHEIRAR A GRAMA OU SENTIR A BRISA, POIS NOSSO PROTAGONISTA O FARÁ POR NÓS. MAS QUANDO ESSA IMAGINÁRIA MIRA DO ENQUADRAMENTO APONTA PARA UM ESPAÇO VAZIO, O QUADRINHO — AO MENOS PARCIALMENTE — É **SOBRE** ESSE ESPAÇO, E EXPLORÁ-LO SERÁ O PRIMEIRO IMPULSO DO LEITOR.

A IDÉIA DE NÃO BLOQUEAR A ENTRADA DO LEITOR É TAMBÉM CONSISTENTE COM A "REGRA DOS TERÇOS", UMA TÉCNICA USADA EM ARTE E FOTOGRAFIA PARA BUSCAR COMPOSIÇÕES MAIS DINÂMICAS E AGRADÁVEIS. A REGRA DIZ QUE SE VOCÊ DIVIDIR SUA IMAGEM HORIZONTAL E VERTICALMENTE EM TRÊS SEÇÕES E SITUAR SEUS PONTOS DE INTERESSE NA INTERSECÇÃO DESSAS LINHAS, AS COMPOSIÇÕES MELHORARÃO. NÃO EXISTE UMA PROVA PARA TAIS REGRAS, É CLARO, MAS VOCÊ PODE EXPERIMENTÁ-LAS POR SI MESMO E VER SE OS RESULTADOS LHE AGRADAM. DAVE GIBBONS, FAMOSO POR *WATCHMEN*, DISSE TER USADO A REGRA EM ALGUNS QUADRINHOS (VEJA O LIVRO *ARTISTS ON COMIC ART* NA BIBLIOGRAFIA).



PARA UMA MATEMÁTICA MAIS PESADA E UMA OUTRA TEORIA-DO-QUE-FICA-BEM, VOCÊ PODE DAR UMA OLHADA NA SEMPRE POPULAR "PROPORÇÃO ÁUREA" E VER QUE TIPO DE RESULTADOS ELA PRODUZ NO SEU TRABALHO. TENHA SEMPRE EM MENTE, CONTUDO, QUE SE O RESULTADO NÃO PARECER BONITO PARA VOCÊ, NÃO IMPORTA QUANTAS TEORIAS (INCLUINDO A MINHA) LHE DIGAM QUE ELE ESTÁ BOM. DESENHE COM OS OLHOS, NÃO COM OS OUVIDOS.

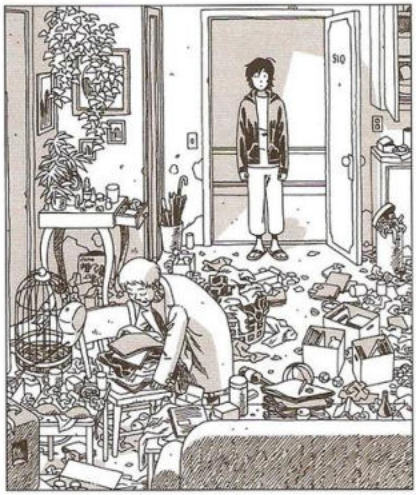
PÁGINA 166 — FRAGMENTOS E OS SENTIDOS

NAS PÁGINAS 88-89 DE *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, SUGERI QUE TRANSIÇÕES FRAGMENTADAS COMO ESSA TAMBÉM PODEM DESPERTAR OUTROS SENTIDOS, JÁ QUE A ATIVIDADE MENTAL QUE OS UNE NÃO PRECISA SER INTEIRAMENTE VISUAL, PODENDO RECORRER IGUALMENTE AOS DEMAIS SENTIDOS.

PÁGINA 168, ÚLTIMO QUADRINHO — ... MAS NÃO USE ISSO COMO DESCULPA!

CENÁRIOS QUOTIDIANOS COMO ESCRITÓRIOS E APARTAMENTOS PODEM SER VISUALMENTE RICOS, POR ISSO NÃO DESCUIDE MUITO DESSES AMBIENTES. MESMO EM CENAS EM QUE O PÚBLICO ESTÁ MUITO MAIS INTERESSADO NO QUE OS PERSONAGENS ESTÃO DIZENDO DO QUE NO LUGAR ONDE ELES SE ENCONTRAM, UM POUCO DE ATENÇÃO AOS DETALHES AO REDOR PODE AJUDAR A EVOCAR UM ESTADO DE ESPÍRITO, A FAZER UMA CONEXÃO COM AS MEMÓRIAS SENSORIAIS DOS LEITORES OU A LEMBRÁ-LOS DO CONTEXTO MAIS AMPLO EM QUE A CONVERSA OCORRE.

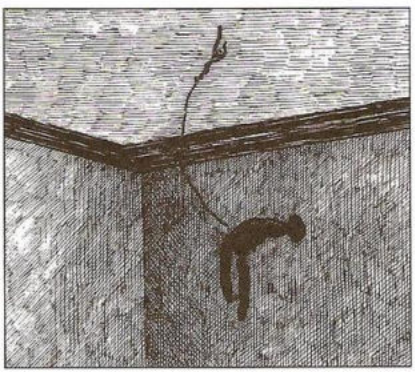
VOCÊ NÃO PRECISA IR TÃO LONGE COMO DEREK KIRK KIM:



... MAS AO MENOS PENSE NAS POSSIBILIDADES.

PÁGINA 169, ÚLTIMO QUADRINHO — HISTÓRIAS SOBRE LUGARES

O CONTO MUDO "THE WEST WING" ("A ALA OESTE"), DE EDWARD GOREY, É OUTRA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (BEM, ASSIM EU A CHAMO) QUE TRATA EFETIVAMENTE DE UM LUGAR E DE POUCA COISA ALÉM DISSO. ELA PODE SER ENCONTRADA NA *COLEÇÃO AMPHIGOREY* (PERIGEE TRADE, 1980).



PÁGINA 171, QUADRINHO DOIS — JOHN PORCELLINO

OS QUADRINHOS DE PORCELLINO TRANSMITEM UM SENSO DE LOCALIDADE MUITO FORTE QUASE QUE SEM NENHUMA REPRESENTAÇÃO, MAS ELE TEM UM GRANDE OLHO PARA DETALHES E FREQÜENTEMENTE INCLUI — COM UMAS POUCAS LINHAS — OBJETOS QUE DESPERTAM NO LEITOR LEMBRANÇAS QUE UM ESTILO MAIS TRABALHADO PODERIA TER PERDIDO. JÁ QUE COMECEI COM IMAGENS TÃO DETALHADAS,

DE CIMA PARA BAIXO: ARTE DE DEREK KIRK KIM, JOHN PORCELLINO E EDWARD GOREY (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

É IMPORTANTE NOTAR QUE ALGUNS ARTISTAS DÃO CONTA DA TAREFA COM MUITO MENOS LINHAS.

PÁGINA 174, QUADRINHO UM — GUIAS PARA A PERSPECTIVA

LÁPIS AZUIS NÃO REPRODUTÍVEIS SÃO ESSENCIALMENTE ÚTEIS PARA DESENHAR GUIAS. ELAS NÃO DISTRAEM A ATENÇÃO DOS DEMAIS TRAÇOS A LÁPIS E NÃO PRECISAM SER APAGADAS, POIS AS TÉCNICAS TRADICIONAIS DE PRÉ-IMPRESSÃO NÃO AS CAPTAM, AO PASSO QUE A PRÉ-IMPRESSÃO DIGITAL PODE FACILMENTE REMOVÊ-LAS. VEJA O CAPÍTULO CINCO E SUAS NOTAS PARA OBTER MAIS INFORMAÇÕES SOBRE TAIS FERRAMENTAS.

PÁGINA 176-177 — TOMADAS DE REFERÊNCIA

QUANDO VOCÊ QUER ACERTAR NOS DETALHES, TEM AS SEGUINTES OPÇÕES DE REFERÊNCIA, POR EXEMPLO:

- IR ATÉ A FONTE E DESENHÁ-LA.
- IR ATÉ A FONTE E FAZER ESBOÇOS QUE POSSA CONSULTAR MAIS TARDE.
- IR ATÉ A FONTE E TIRAR UMA FOTO PARA USAR COMO REFERÊNCIA DETALHADA (OU CÓPIA DIRETA, SE FOR APROPRIADO).
- ENCONTRAR UMA FOTO DE ARQUIVO NA WEB QUE VOCÊ POSSA ADQUIRIR POR UNS TROCADOS E USAR COMO REFERÊNCIA DETALHADA (OU CÓPIA DIRETA, SE FOR APROPRIADO).
- ENCONTRAR UMA FOTO NA WEB E USÁ-LA COMO REFERÊNCIA PARA UM DESENHO ORIGINAL (MAS SEM COPIÁ-LA DIRETAMENTE, POIS ELA NÃO É SUA).

SE VOCÊ TIVER TEMPO E ESTIVER PERTO DE SUA FONTE (UM HIDRANTE, POR EXEMPLO), É SEMPRE PREFERÍVEL COMEÇAR PERTO DO TOPO DA LISTA. COPIAR DA VIDA REAL AINDA É A MELHOR TÁTICA NA MAIORIA DAS SITUAÇÕES. MAS, PARA SER REALISTA, A MAIORIA DE NÓS — INCLUSIVE EU PRÓPRIO — ACHA DIFÍCIL HOJE EM DIA NÃO IR LOGO PARA A WEB E POUPAR TEMPO.

PESSOALMENTE, ACHO LEGÍTIMO COPIAR SUAS PRÓPRIAS FOTOS, OU FOTOS DE ARQUIVO QUE VOCÊ COMPROU ON-LINE, SE ELA FOR DE FATO A MELHOR IMAGEM PARA O TRABALHO. O ESTACIONAMENTO DA PÁGINA 165 É DE UMA FOTO QUE TIREI, POR EXEMPLO, E O PRÉDIO NA PÁGINA 177 DE UMA FOTO QUE COMPREI POR 3 DÓLARES NO ISTOCKPHOTO.COM. NOS DOIS CASOS HOUVE MUITO EMPENHO PARA ENCONTRAR A COISA CERTA.

COPIAR SÓ NÃO VALE SE VOCÊ ESTIVER USANDO UMA FOTO ALHEIA SEM PERMISSÃO, MAS, DESDE QUE ESTEJA FAZENDO ALGO NOVO E USANDO A FOTO APENAS COMO REFERÊNCIA GERAL (COMO FIZ COM O TAJ MAHAL NA PÁGINA 177, POR EXEMPLO), VOCÊ ESTÁ EM TERRA FIRME, TANTO LEGAL COMO ETICAMENTE.

PÁGINA 178 — PERSONAGEM E AMBIENTE: UMA TEORIA DA SEPARAÇÃO

AS LINHAS QUE VOCÊ USA PARA DESENHAR UM PERSONAGEM SÃO DIFERENTES DAS QUE USA PARA DESENHAR OS AMBIENTES EM QUE ELES VIVEM. ELAS SERVEM A DIFERENTES PROPÓSITOS E OS LEITORES AS LÊEM DE DIFERENTES MANEIRAS. QUANDO CONTEMPLAM AS LINHAS QUE COMPÕEM OS OLHOS DE UM PERSONAGEM, POR EXEMPLO, OS LEITORES OLHAM PARA ALÉM DELAS, PARA OS PENSAMENTOS E EMOÇÕES NELAS REVELADOS; PODEM ATÉ MESMO TER UM SENSO DE PARTICIPAÇÃO NA VIDA INTERIOR DO PERSONAGEM E UM ENVOLVIMENTO EM SEU DESTINO. QUANDO VÊEM AS LINHAS QUE COMPÕEM UMA PAREDE DE TIJOLOS, POR OUTRO LADO, É MAIS PROVÁVEL QUE SE PERGUNTEM COMO A PAREDE SE APRESENTARIA AO TATO OU QUE NOTEM COMO AS SOMBRAS SE PROJETAM NELA. A PAREDE PERTENCE AO REINO DOS SENTIDOS — VISÃO, AUDIÇÃO, TATO, PALADAR, OLFATO —, MAS NÃO AOS REINOS DA EMOÇÃO OU IDENTIDADE.

NA MAIORIA DOS QUADRINHOS, OS ESTILOS DE DESENHO NÃO VARIAM MUITO ENTRE PERSONAGENS E AMBIENTE. SEJA UM CARTEIRO OU O CAMINHÃO QUE ELE DIRIGE, A MAIORIA DOS ARTISTAS USA PRATICAMENTE O MESMO ESTILO EM AMBOS. TODAVIA, SE OLHAR DE PERTO, VOCÊ PODE NOTAR ALGUMAS DIFERENÇAS SUTIS. SEM TER A INTENÇÃO CONSCIENTEMENTE, ACHO QUE MUITOS ARTISTAS TENDEM A TORNAR SEUS PERSONAGENS UM POUCO MAIS CONCEITUALIZADOS, CARTUNÍSTICOS OU EXAGERADOS, ENQUANTO DETALHES AMBIENTAIS, COMO EDIFÍCIOS E NUVENS FICAM MAIS PRÓXIMOS A PROPORÇÕES, CONTORNOS E SOMBREAMENTOS DE SUAS CONTRAPARTIDAS REAIS.

ARTE DE JEFF SMITH (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

ALGUNS ARTISTAS REFLETIRAM ESSA DIVISA DE MODO MAIS VISÍVEL, CONTUDO, DE COSTUME, COMBINANDO DELIBERADAMENTE PERSONAGENS CARTUNÍSTICOS COM PLANOS DE FUNDO REALISTAS E CUIDADOSAMENTE REPRESENTADOS. EM *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINAS 42-44, FALEI SOBRE OS POTENCIAIS BENEFÍCIOS DESSA ABORDAGEM, OBSERVANDO COMO ALGUNS ARTISTAS DE MANGÁS A USARAM. A IDÉIA POR TRÁS DO QUE CHAMEI DE "EFEITO MÁSCARA" ERA QUE PERSONAGENS DESENHADOS COM SIMPLICIDADE FACILITAM A IDENTIFICAÇÃO (UM FENÔMENO QUE DISCUTI NAS 12 PÁGINAS PRECEDENTES DE *DESENHANDO OS QUADRINHOS*), ENQUANTO OS DETALHES MAIS REALISTICAMENTE REPRESENTADOS DE SEU MUNDO EVOCAVAM COM MAIOR EFICÁCIA AS EXPERIÊNCIAS SENSÓRIAS DESSES PERSONAGENS. "UM CONJUNTO DE LINHAS PARA VER. OUTRO CONJUNTO DE LINHAS PARA SER".

DESDE QUE ESCREVI SOBRE O EFEITO MÁSCARA EM 1993, TORNEI AS COISAS UM POUCO MAIS CONFUSAS COM QUATRO DIFERENTES NÍVEIS DE IDENTIFICAÇÃO:

PERSONAGENS:

> AS CRIATURAS HUMANAS OU HUMANÓIDES COM AS QUAIS SE ESPERA QUE NOS IDENTIFIQUEMOS E ÀS QUAIS DEVEMOS ATRIBUIR PERSONALIDADES, MOTIVOS E EMOÇÕES.

EXTENSÕES:

> ROUPAS, FERRAMENTAS, ARMAS E OUTROS OBJETOS VESTIDOS OU CARREGADOS PELOS PERSONAGENS, SERVINDO COMO EXTENSÕES DE SUAS IDENTIDADES (POR EXEMPLO, NÓS NÃO VEMOS O TIO JACK E PENSAMOS: "AH, OLHA AQUI O TIO JACK E SUAS ROUPAS, ÓCULOS E CELULAR"; PERCEBEMOS TODAS ESSAS COISAS COMO PARTE DA IDENTIDADE DE TIO JACK E SÓ DIZEMOS: "AH, OLHA AQUI O TIO JACK").

ENTIDADES À PARTE:

> OBJETOS, ANIMAIS OU PLANTAS QUE TÊM UMA IDENTIDADE E FORMA À PARTE, SEPARADOS DOS PERSONAGENS, MAS SEM NENHUM MOTIVO OU EMOÇÃO VISÍVEIS. UM CARRO, UM SOFÁ, UM CACTO DE VASO, UMA PLACA DE "PARE", UM ELEFANTE DORMINDO. COISAS A QUE PODEMOS ATRIBUIR UMA PERSONALIDADE, MAS APENAS NO SENTIDO METAFÓRICO ("OH, MAS QUE TROFÉUZINHO TRISTE"), NÃO NO SENTIDO DE UMA VIDA ANTERIOR.

AMBIENTES:

> PORES-DO-SOL, CORDILHEIRAS, GRAMA, SOMBRAS, PAREDES, CORPOS DE ÁGUA — SUBSTÂNCIAS A QUE O PERSONAGEM PROVAVELMENTE REAGIRÁ APENAS COMO EXPERIÊNCIAS SENSÓRIAS, E NÃO COMO ENTIDADES DISTINTAS.

UMA VEZ QUE ESSAS CATEGORIAS SE BASEIAM NA PERCEPÇÃO DO LEITOR, O STATUS DE UM ELEMENTO EM UMA DADA CATEGORIA PODE MUDAR CASO A PERCEPÇÃO DELA MUDE. UM CELULAR INATIVO EM UMA MESA PODE SER VISTO COMO UMA ENTIDADE À PARTE; UM CARRO QUE SE EMPINE NAS RODAS DE TRÁS E COMECE A FALAR PODE SER VISTO COMO UM PERSONAGEM; UM PERSONAGEM QUE MORRA E SE TORNE UM ESQUELETO PODE SER VISTO COMO UMA ENTIDADE À PARTE.

SE O EFEITO MÁSCARA FOSSE APLICADO ÀS QUATRO CATEGORIAS, O NÍVEL DE REALISMO SUBIRIA CONFORME AVANÇÁSSEMOS DO PERSONAGEM PARA AS EXTENSÕES, PARA AS ENTIDADES À PARTE E PARA OS AMBIENTES, ASSIM:

ESSA É UMA DE MINHAS TEORIAS MAIS ESTRANHAS, POR ISSO PENSE DUAS VEZES ANTES DE EXPERIMENTÁ-LA. SE VOCÊ ESTIVER INTERESSADO NESSAS COISAS, PODE TENTÁ-LAS EM UM EXERCÍCIO OU DOIS PARA VER SE OS RESULTADOS AGRADAM. ACHO QUE PODERIA DAR CERTO, MAS NÃO TENHO NENHUMA PROVA. TENTEI UMA VARIAÇÃO DA IDÉIA E FRACASSEI, MAS EU PODERIA TENTAR DE NOVO UM DIA DESSES.

EXERCÍCIOS OPCIONAIS

Nº 1 — DESENHANDO O MUNDO REAL

TENTE ESBOÇAR UMA BREVE HISTÓRIA (DE 2 A 4 PÁGINAS) EM QUE TUDO SEJA DESENHADO COM BASE NA VIDA REAL. ENCONTRE UM AMBIENTE. PEÇA A AMIGOS E PARENTES QUE POSEM PARA VOCÊ. CERTIFIQUE-SE DE TER BUGIGANGAS À MÃO. EM SUMA: PLANEJE SUA HISTÓRIA COMO SE ESTIVESSE PLANEJANDO UM CURTA-METRAGEM. LEMBRE-SE DE COMEÇAR COM UMA GRANDE E AMPLA TOMADA PANORÂMICA DE SEU AMBIENTE (PÁGINAS 160-162) OU COM UMA SEQÜÊNCIA PANORÂMICA (PÁGINA 166-167). USE UMA CÂMERA, SE NECESSÁRIO, MAS TENTE DESENHAR AS COISAS NO PRÓPRIO LUGAR, NA MEDIDA DO POSSÍVEL, USANDO APENAS SEUS OLHOS, LÁPIS E PAPEL.

Nº 2 — ADIVINHE O ESTADO DE ESPÍRITO (PÁGINAS 166-167)

ESCOLHA UM DOS TEMAS A SEGUIR:

- ABANDONADO
- SERENO
- PROIBITIVO
- ACOLHEDOR
- OFICIAL
- EXÓTICO
- INOCENTE

EM SEGUIDA, DESENHE UMA HISTÓRIA DE PÁGINA ÚNICA, COM NOVE QUADRINHOS, MOSTRANDO FRAGMENTOS DE UM LUGAR COM BASE NESSE TEMA. SEM PERSONAGENS E SEM PALAVRAS. APENAS IMAGENS DE UM CENÁRIO, REAL OU IMAGINÁRIO, QUE VOCÊ ACREDITA QUE EXPRESSA SEU TEMA.

AGORA PASSE A LISTA E A HISTÓRIA A UM AMIGO E VEJA SE ELE CONSEGUE ADIVINHAR QUAL TEMA VOCÊ DESENVOLVEU.

Nº 3 — AQUI ESTÁ VOCÊ (PÁGINAS 166-167)

ONDE QUER QUE VOCÊ ESTEJA AGORA, OBSERVE O AMBIENTE À SUA VOLTA. ENUMERE NOVE ASPECTOS DELE: VISÕES, SONS, CHEIROS, TEXTURAS ETC. CRIE UMA SEQÜÊNCIA PANORÂMICA DE PÁGINA ÚNICA EM NOVE QUADRINHOS CAPAZ DE EVOCAR TODAS ESSAS QUALIDADES PARA O LEITOR.

VERSÃO ALTERNATIVA: TIRE FOTOS DO QUE VOCÊ VÊ AO SEU REDOR E ESCOLHA AS NOVE QUE MELHOR REPRESENTEM O AMBIENTE E AS VÁRIAS SENSAÇÕES QUE VOCÊ ASSOCIA A ELE.

Nº 4 — EXERCÍCIO DE PERSPECTIVA (PÁGINAS 170-175)

SE VOCÊ JÁ ESTIVER À VONTADE COM A PERSPECTIVA, OU SE TIVER LIDO O LIVRO DE CHELSEA (VEJA A BIBLIOGRAFIA), TENTE ISTO:

TIRE UMA FOTO DE UM OBJETO COM UMA FORMA CONSIDERAVELMENTE COMPLEXA E UMA SÉRIE DE BORDAS PARALELAS OU ÂNGULOS RETOS (UM CARRO, UM CORTADOR DE GRAMA, UMA CAFETEIRA, UM HIDRANTE). CUIDE PARA QUE SEU ÂNGULO DE VISÃO NÃO SEJA FRONTAL, MAS EXCÊNTRICO, PERMITINDO-LHE ENXERGAR DOIS LADOS DO OBJETO E SUA BASE OU TOPO. EM SEGUIDA, COPIE ESSA FOTO EM UMA PEQUENA SEÇÃO DE UM GRANDE QUADRINHO E USE-A PARA INFERIR UMA GRADE DE PERSPECTIVA. DESENHE AO LONGO DA GRADE UMA CENA IMAGINÁRIA. EM SEGUIDA, IMPROVISE UM OU DOIS NOVOS QUADRINHOS, INCLUINDO O MESMO OBJETO, MAS USANDO UMA NOVA GRADE DE SUA PRÓPRIA ESCOLHA PARA MOSTRÁ-LO SOB DIFERENTES ÂNGULOS.

Nº 5 — REVISITE SUAS PÁGINAS!

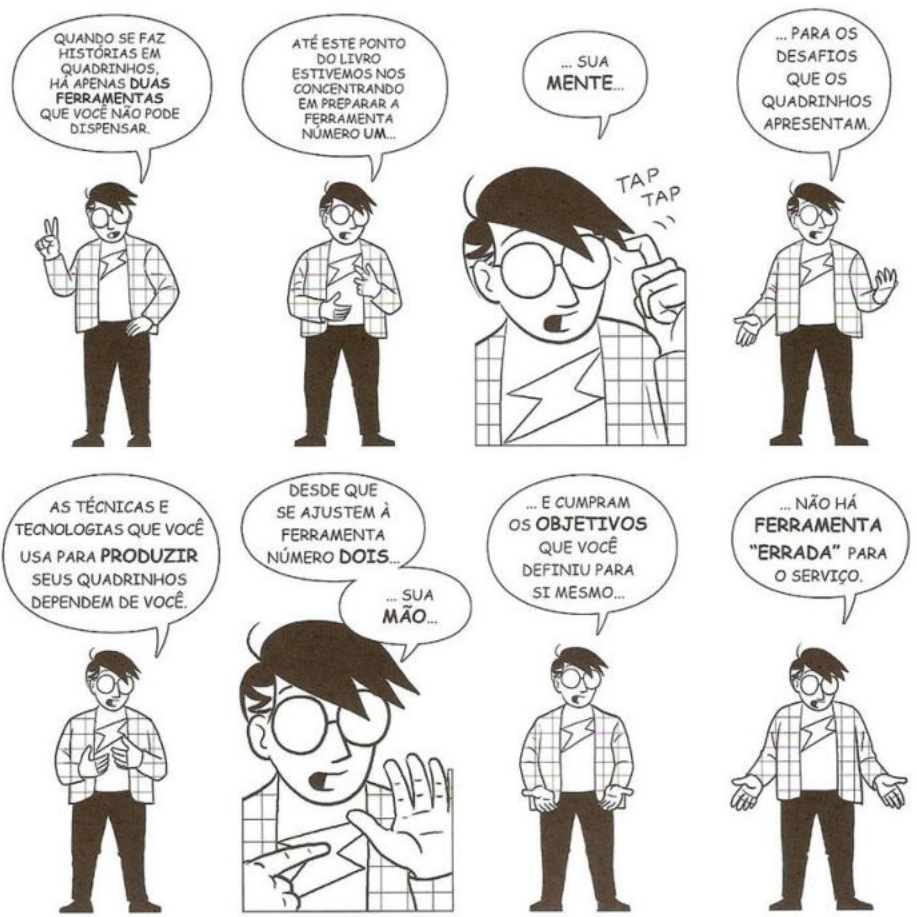
SE JÁ TIVER DESENHADO ALGUMAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, DÊ UMA BOA OLHADA EM SUAS PÁGINAS E VEJA SE VOCÊ ESTAVA MOSTRANDO SUFICIENTEMENTE O MUNDO QUE SEUS PERSONAGENS HABITAM. SE VOCÊ FOR COMO A MAIORIA DOS ARTISTAS, PROFISSIONAIS OU AMADORES, A RESPOSTA É PROVAVELMENTE NÃO. VOCÊ CONSEGUE ACHAR UM QUADRINHO EM PARTICULAR QUE PODERIA TER SE BENEFICIADO COM UM RECUO DA CÂMERA, PARA DAR AOS LEITORES UMA VISÃO MELHOR DE SEU MUNDO?

NOTAS ADICIONAIS EM:
WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Capítulo Cinco

Ferramentas, Técnicas e Tecnologia

Tornando a Coisa Real



POR OUTRO LADO...
... SE SUAS METAS FOREM PARECIDAS COM AS DOS MILHARES QUE VIERAM ANTES DE VOCÊ...
... VOCÊ VAI TER DE SABER QUE FERRAMENTAS ELES USARAM...
... E POR QUÊ.

SE SUA META É PUBLICAR SEU TRABALHO POR MEIO DE MÉTODOS DE IMPRESSÃO TRADICIONAIS, POR EXEMPLO,
VOCÊ PRECISARÁ DE UMA FERRAMENTA CAPAZ DE TRAÇAR UMA LINHA PRETA REPRODUTÍVEL.

ENTRA EM CENA A CANETA.

NESTE CASO, UMA...
"ESFEROGRÁFICA PONTA FINA PRETA".
COMPRADA HOJE, DEPOIS DO ALMOÇO, NA FARMÁCIA.
CUSTOU DOIS REAIS..

E VOCÊ PRECISARÁ DE ALGUMA COISA SOBRE A QUAL USÁ-LA, COMO ESTA FOLHA DE PAPEL DE IMPRESSÃO DA PAPELARIA MAIS PRÓXIMA.
CUSTA CERCA DE UM CENTAVO POR FOLHA.

AQUI, VOU MERAMENTE TIRAR DA ESTANTE UM GRANDE LIVRO DE CAPA DURA E PLANA...
... APOIAR NELE O PAPEL E TENTAR UM RÁPIDO ESBOÇO DE TRÊS MINUTOS.
HMM.
TUDO BEM, NÃO É UM MICHELANGELO, MAS EU TAMBÉM NÃO SOU.
PERGUNTO-ME O QUE UM DESENHISTA MAIS TALENTOSO PODERIA FAZER COM UMA CANETA SIMPLES COMO ESTA.
AHÁ, AQUI ESTÁ PAUL SMITH!
ELE DESENHA LEAVE IT TO CHANCE. DESENHISTA CLÁSSICO DOS X-MEN. E É AQUI DO PEDAÇO.
OLÁ!
E ENTÃO, PAUL, POSSO LHE PEDIR QUE FAÇA UM ESBOÇO DE TRÊS MINUTOS USANDO ESTA CANETA?
NÃO VAI SER IMPRESSO NEM NADA, VAI?
AH...
NÃO.
TRÊS MINUTOS DEPOIS...
AQUI ESTÁ.
VALEU!

* *MAUS*, DE SPIEGELMAN, FOI DESENHADO COM UMA CANETA-TINTEIRO, EM GRANDE PARTE SOBRE PAPEL DATILOGRÁFICO COMUM.

PARA ALCANÇAR ESSE **CONTROLE** E **FLEXIBILIDADE** ADICIONAIS, ARTISTAS, AO LONGO DE TODO O SÉCULO 20, RECORRERAM A UM VASTO SORTIMENTO DE **FERRAMENTAS DE DESENHO**.

EIS AQUI ALGUMAS DAS **CLÁSSICAS**.

LUMINÁRIA ARTICULADA COM LÂMPADAS INCANDESCENTE E FLUORESCENTE. AJUSTÁVEL PARA QUALQUER POSIÇÃO.

PRANCHETA DE DESENHO. ALTURA E ÂNGULO AJUSTÁVEIS.

PAPEL ESPECIAL PARA DESENHO.

ESQUADRO.

RÉGUA T.

BORRACHAS, TESOURAS, FITA, LÂMINAS ETC.

RÉGUA DE BORDA RETA.

CANETAS, LÁPIS, PINCÉIS E MARCADORES.

TINTAS PRETA E BRANCA PARA CORREÇÕES.

CADEIRA DE DESENHO COM ALTURA AJUSTÁVEL.

BANDEJA DE FERRAMENTAS. EU GOSTO UM BOCADO DESSA BANDEJA LATERAL FIXÁVEL.

VOCÊ NOTARÁ QUE A PRANCHETA É UM TANTO **ALTA**. ISSO A TORNA ACESSÍVEL INDEPENDENTEMENTE DE VOCÊ ESTAR **SENTADO** NA CADEIRA DE DESENHO, QUE É LIGEIRAMENTE ALTA, OU **EM PÉ**.

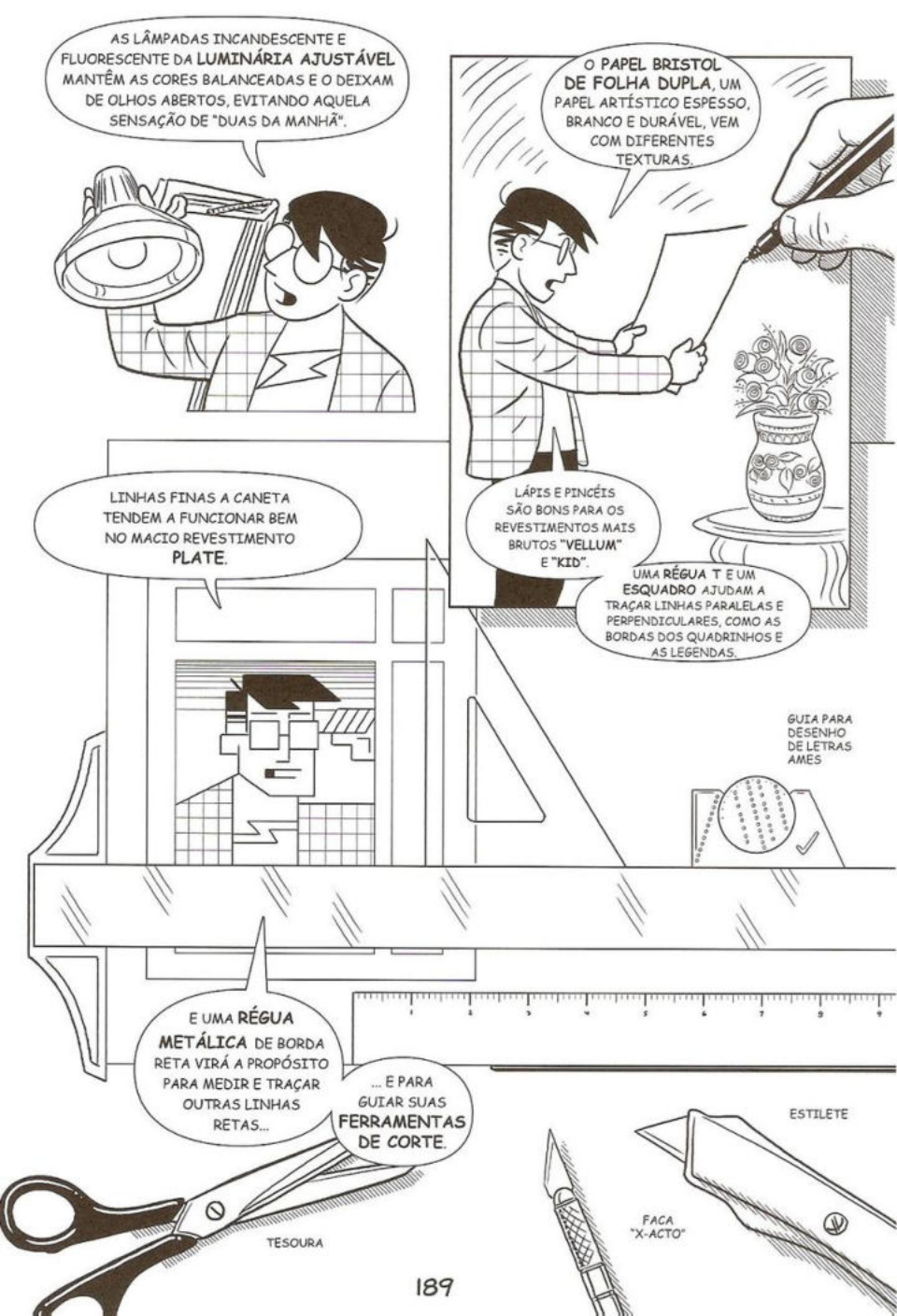
A **INCLINAÇÃO** PREVINE A **DOR NAS COSTAS** E PERMITE QUE VOCÊ OLHE **DIRETAMENTE** PARA A PÁGINA, EVITANDO DISTORÇÕES.

CERTO

ERRADO

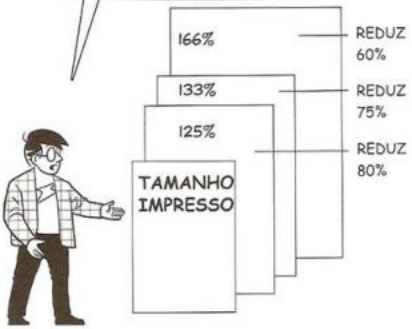
ENTRETANTO, SE VOCÊ PRECISAR DE UMA SUPERFÍCIE **NIVELADA**, ELA PODE SER **AJUSTADA**.

WAAH!!


AS LÂMPADAS INCANDESCENTE E FLUORESCENTE DA **LUMINÁRIA AJUSTÁVEL** MANTÊM AS CORES BALANCEADAS E O DEIXAM DE OLHOS ABERTOS, EVITANDO AQUELA SENSAÇÃO DE "DUAS DA MANHÃ".
O **PAPEL BRISTOL DE FOLHA DUPLA**, UM PAPEL ARTÍSTICO ESPESSO, BRANCO E DURÁVEL, VEM COM DIFERENTES TEXTURAS.
LÁPIS E PINCÉIS SÃO BONS PARA OS REVESTIMENTOS MAIS BRUTOS **"VELLUM"** E **"KID"**.
UMA **RÉGUA T** E UM **ESQUADRO** AJUDAM A TRAÇAR LINHAS PARALELAS E PERPENDICULARES, COMO AS BORDAS DOS QUADRINHOS E AS LEGENDAS.
LINHAS FINAS A CANETA TENDEM A FUNCIONAR BEM NO MACIO REVESTIMENTO **PLATE**.
GUIA PARA DESENHO DE LETRAS AMES
E UMA **RÉGUA METÁLICA** DE BORDA RETA VIRÁ A PROPÓSITO PARA MEDIR E TRAÇAR OUTRAS LINHAS RETAS...
... E PARA GUIAR SUAS **FERRAMENTAS DE CORTE**.
TESOURA
ESTILETE
FACA "X-ACTO"

NÃO HÁ TAMANHO CERTO PARA CORTAR SEU PAPEL, MAS HÁ UMA **FORMA** CERTA — A FORMA DE SUA **PÁGINA IMPRESSA**.

OS QUADRINISTAS COM FREQÜÊNCIA DESENHAM SUAS PÁGINAS EM PRANCHAS COM MEDIDAS ENTRE **125%** E **166%** DO TAMANHO IMPRESSO.



QUANDO AS IMAGENS SÃO **REDUZIDAS** PARA PUBLICAÇÃO, MESMO LINHAS IRREGULARES PODEM PARECER **PRECISAS** E **CONTROLADAS** — UM FATO QUE EXPLOREI POR ANOS EM MEUS PRÓPRIOS DESENHOS!

PARA **PLANEJAR E LAPISAR**, A MAIORIA USA UM LÁPIS MECÂNICO CLARO (OU SEJA, DURO), UM LÁPIS AZUL NÃO REPRODUTÍVEL, UMA BORRACHA MACIA E/OU UMA BORRACHA ROSA MAIS ABRASIVA, MAS MENOS GORDUROSA.

E, CLARO, PARA CRIAR **LINHAS PRETAS** PARA A **REPRODUÇÃO MECÂNICA**...

... SURGIU AO LONGO DOS ANOS UMA GRANDE VARIEDADE DE FERRAMENTAS, QUE SE TORNARAM **PADRÕES DA INDÚSTRIA**.

A MAIORIA DOS ARTISTAS SE APAIXONA POR UMA OU DUAS FERRAMENTAS DE DESENHO LOGO DE INÍCIO, E CONTINUA APEGADO POR TODA A VIDA.
SE VOCÊ ESTIVER APENAS COMEÇANDO, PODE SER INTERESSANTE EXPERIMENTAR O MÁXIMO DE FERRAMENTAS POSSÍVEL. PARA O CASO DE SEU PAR PERFEITO ESTAR POR AÍ EM ALGUMA PARTE.
A LINHA PRETA É UM OFÍCIO ESTREITO E ESPECIALIZADO, MAS TEM UMA SÉRIE DE VARIÁVEIS:
ESPESSURA DA LINHA.
VARIAÇÃO.
E DE SOBRA HÁ O CUSTO, A DURABILIDADE, A FACILIDADE DE USO, O AJUSTE A CERTOS TIPOS DE PAPEL ETC.
A MAIORIA DAS FERRAMENTAS DE DESENHO CLÁSSICAS SE MOSTROU EXCELENTE EM UMA OU MAIS DESSAS QUALIDADES AO LONGO DO TEMPO.
PRECISÃO.
CARACTERÍSTICA.
PINCÉIS DE ZIBELINA, POR EXEMPLO, SEMPRE PROPORCIONARAM LINHAS DE ESPESSURA VARIÁVEL COM SUAVIDADE E CONSISTÊNCIA, E ARTISTAS DE VÁRIAS GERAÇÕES ASSINARAM EMBAIXO POR ELES.
TAIS PINCÉIS SÃO ÓTIMOS NO QUE FAZEM, MAS CUSTAM UMA FORTUNA, EXIGEM MUITO AMOR E CARINHO, E SÓ PODEM SER USADOS QUANDO TEMOS À MÃO FRASCOS DE TINTA ABERTOS E ÁGUA...
... LEVANDO ALGUNS A PROCURAR ALTERNATIVAS MAIS FÁCEIS DE USAR, MAIS BARATAS OU MAIS PORTÁTEIS.

CANETAS-PINCEL COM **PONTAS DE FELTRO** OU COM SEU PRÓPRIO **ESTOQUE DE TINTA** EMBUTIDO GANHARAM ACEITAÇÃO POR ESSAS RAZÕES, MAS ELAS TÊM, SIM, SEUS INCOVENIENTES.

ALGUNS SENTEM QUE SUA QUALIDADE E VARIAÇÃO DE LINHAS **EMPALIDECE** EM COMPARAÇÃO COM OS PINCÉIS DE ZIBELINA E OUTROS PINCÉIS TRADICIONAIS.

BLECH!!

E, CLARO, OS DESCARTÁVEIS PODEM CUSTAR **MAIS A LONGO PRAZO.**

MAS COMO **QUALQUER** TECNOLOGIA, ESSAS ALTERNATIVAS AOS PINCÉIS CONTINUAM A **EVOLUIR**, POR ISSO FIQUE DE OLHO.

CANETAS BICO-DE-PENA – VENDIDAS COM TUBO E BICOS VARIADOS REMOVÍVEIS – PROPORCIONAM **VARIAÇÕES NA ESPESSURA DA LINHA**, COMO UM PINCEL, MAS COM UMA MAIOR GAMA DE CONTROLE DE ESPESSURA (DEPENDENDO DO BICO). EM CONTRAPARTIDA, OFERECEM **MAIOR AGILIDADE** DENTRO DE ÁREAS PEQUENAS.

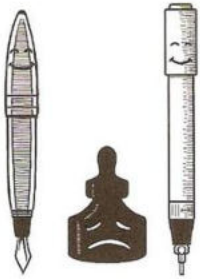
ALGUNS TIPOS DE PENA, COMO A VENERÁVEL **PENA DE CORVO***, PODEM SER AINDA MAIS DIFÍCEIS DE USAR E MANTER DO QUE OS PINCÉIS DE ZIBELINA...

* FEITA DE METAL, É CLARO, MAS DESCENDENDO DE SUA HOMÔNIMA, VISTA AQUI.

... MAS, PARA MUITOS, SEU VISUAL **PRECISO**, MAS INCONFUNDIVELMENTE **MANUAL**, É INESTIMÁVEL.

CANETAS TÉCNICAS OU DE **ESPESSURA FIXA** PROPORCIONAM O MÁXIMO NÍVEL DE **PRECISÃO**, ELIMINANDO TOTALMENTE A VARIAÇÃO E GARANTINDO UMA **ESPESSURA DE LINHA** SUAVE E CONSISTENTE.

DESCENDENDO DAS **CANETAS-TINTEIRO**, AS CLÁSSICAS CANETAS TÉCNICAS VÊM COM UM **RESERVATÓRIO DE TINTA** POR DENTRO, ELIMINANDO A NECESSIDADE DE EMBEBÊ-LAS EM TINTA.



COMO OS PINCÉIS FINOS E AS BICO-DE-PENA, É UMA TRABALHEIRA LIMPAR E PRESERVAR TAIS CANETAS...

... MAS AS VIRTUDES DAS CANETAS TÉCNICAS NÃO SÃO PARTICULARMENTE **SUTIS**, E POR ISSO UM GRANDE NÚMERO DE ARTISTAS SE DISPÔS A MUDAR PARA **MARCADORES** DE ESPESSURA FIXA COM TINTA (SUPOSTAMENTE) PERMANENTE, LIVRANDO-SE DO INCÔMODO.

POR FALAR EM TINTAS, VOCÊ PODE QUERER **EXPERIMENTAR**. CERTAS **FERRAMENTAS** FUNCIONAM MELHOR COM CERTAS **TINTAS**.

TINTAS **MAIS FINAS** ESTARÃO MENOS PROPENSAS A EMPAPAR SEU PINCEL OU CANETA, MAS TINTAS **MAIS DENSAS** PODEM PROPORCIONAR UMA LINHA ESCURA MAIS SATISFATÓRIA. TENTE **MISTURAR** PARA ACHAR UM EQUILÍBRIO A SEU GOSTO.

TAMBÉM ÚTIL: TINTA BRANCA OPACA PARA CORREÇÕES.

PARA LINHAS PRETAS SÓLIDAS, ESTES SÃO OS TIPOS DE FERRAMENTA MAIS COMUNS:

DESCONTANDO OS OCASIONAIS EFEITOS **TONAIS** OU DE **PINCEL SECO**, A MAIORIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO SÉCULO 20 FORAM CRIADAS COM BASE EM LINHAS PRETAS SÓLIDAS PRODUZIDAS POR FERRAMENTAS COMO ESTAS...

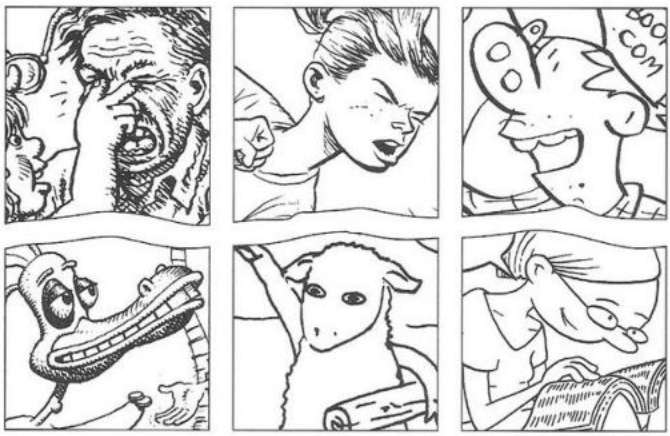
... MESMO QUANDO ESSAS LINHAS ERAM PREENCHIDAS COM AS **CORES** DA REPRODUÇÃO MECÂNICA...

... E É ESSA MESMA SENSIBILIDADE QUE MOLDA O ESTILO DE MUITOS ARTISTAS, ATÉ MESMO **HOJE**.

QUADRINHO OITO: ARTE DE GIORGIO CAVAZZANO (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

DE FORMA GERAL, O **TRABALHO COM PINCEL** TENDE A LEVAR OS DESENHOS EM UMA DIREÇÃO MAIS **FLUIDA, RÍTMICA** E, POR VEZES, **"MACIA"**.

O TRABALHO COM **BICO-DE-PENA** PODE SER BASTANTE SUAVE, MAS COM MAIOR FREQÜÊNCIA TENDE A UM VISUAL **SECO, ANGULOSO** E **QUEBRADO**.



A ARTE COM CANETAS DE **ESPESSURA FIXA**, SEJAM CANETAS TÉCNICAS OU MARCADORES, TENDE A SER UM POUCO **ESQUEMÁTICA** E **FRIA**, MAS QUANDO USADA PARA REPRESENTAR TONS POR MEIO DE **PONTILHADOS** E **LINHAS CRUZADAS** PODE TRANSMITIR BASTANTE **CALOR**.

ARTE COM PINCEL POR CRAIG THOMPSON, MARJANE SATRAPI, JESSICA ABEL, HOPE LARSON, CHARLES BURNS E SPIKE. ARTE COM BICO-DE-PENA POR ROBERT CRUMB, JIM RUGG, TOM HART, DAVE COOPER, JUNE KIM E MEGAN KELSO.

ARTE COM CANETA DE ESPESSURA FIXA POR RICK GEARY, JOOST SWARTE, JASON SHIGA, HOWARD CRUSE, KRIS DRESEN E TOC FETCH (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

MUITAS HISTÓRIAS POPULARES, AO LONGO DOS ANOS, USARAM AS **TRÊS** FAMÍLIAS DE FERRAMENTAS, APROVEITANDO A **FORÇA** DE CADA UMA.

COM O **PINCEL**, DANDO CONTA DOS **CONTORNOS**...

... A **BICO-DE-PENA**, TRATANDO DOS **DETALHES**...

... E UM POUCO DE **CANETA TÉCNICA** NAS **BORDAS**, NOS **BALÕES DE FALA** OU EM DETALHES ADICIONAIS DA ARTE.

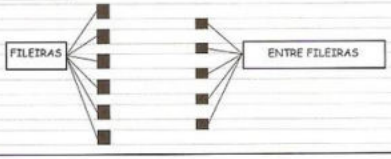
O **MÉTODO TRADICIONAL** DE LETRAMENTO ERA FAZER UMA SÉRIE DE **GUIAS CLARAS** E PREENCHÊ-LAS À MÃO **EM MAIÚSCULAS**.

UMA **RÉGUA T** ERA USADA PARA MANTER AS GUIAS PARALELAS...

... ENQUANTO UMA PEQUENA FÔRMA CHAMADA DE "**GUIA AMES**" DESLIZAVA DE UM LADO PARA O OUTRO COM UM LÁPIS POSICIONADO EM UMA SUCESSÃO DE FUROS, PARA PRODUZIR TANTAS GUIAS QUANTO NECESSÁRIO.

A IDÉIA ERA QUE CADA FILEIRA DE LETRAS TIVESSE A MESMA ALTURA, ENQUANTO O ESPAÇO ENTRE ELAS SERIA UM TANTO MAIS ESTREITO.

ASSIM:



MUITOS CARTUNISTAS DE HOJE USAM UMA **FONTE** OU APENAS ESCREVEM **À MÃO LIVRE**, MAS VOCÊ AINDA PODE ACHAR USUÁRIOS FIÉIS DO SISTEMA DA GUIA AMES, E SEU TRABALHO PODE SER **CONSISTENTE E ATRAENTE**.

GIRANDO-SE A RODA, OS ESPAÇOS ENTRE AS LINHAS PODEM SER AUMENTADOS OU REDUZIDOS PROPORCIONALMENTE.

QUADRINHO TRÊS: ARTE DE CHARLES DANA GIBSON (1899) (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

AGORA, MEUS LAYOUTS SÃO BASTANTE **MINUCIOSOS** E INCLUEM UM **ROTEIRO COMPLETO**, POR ISSO MUITO **TRABALHO REAL** É FEITO AQUI NA **PRANCHETA**.

MAS EM SEGUIDA ESSES LAYOUTS SÃO **ESCANEADOS** E USADOS COMO GUIAS PARA FAZER O **LETRAMENTO** DE CADA PÁGINA NO ADOBE ILLUSTRATOR, UM PROGRAMA DE DESENHO VOLTADO A OBJETOS.

ISSO MUITO **TRABALHO DE FATO** É FEITO AQUI NA **PRANCHETA**.

ENTÃO, COM O LETRAMENTO **POR CIMA** E MEUS LAYOUTS ESBOÇADOS **POR BAIXO**, EU CRIO DE CINCO A CINQÜENTA CAMADAS DE **ARTE FINAL** NO MEIO. TUDO NO PHOTOSHOP, COM **1.200 PONTOS POR POLEGADA**...

EU **EXPORTO** O LETRAMENTO PARA O PHOTOSHOP COMO UMA GRADE BRANCA SÓLIDA COM OS QUADRINHOS **RECORTADOS**, A FIM DE FORMAR **JANELAS**, ATRAVÉS DAS QUAIS OS DESENHOS APARECERÃO*.

LIKE THIS!

LETRAMENTO

ARTE-FINAL, ESBOÇOS APRIMORADOS, REFERÊNCIA, SOMBREAMENTO ETC.

LAYOUTS

... E TUDO DESENHADO COM UMA CANETA DIRETAMENTE NA TELA DE UM **MONITOR/ MESA ÓTICA** DE **18 POLEGADAS**.

APÓS AS CORREÇÕES, CADA PÁGINA É **APLANADA** PARA SE TORNAR UM ÚNICO **BITMAP** EM PRETO E BRANCO, ALÉM DE UMA PÁGINA EM **ESCALA DE CINZA**, SE NECESSÁRIO**.

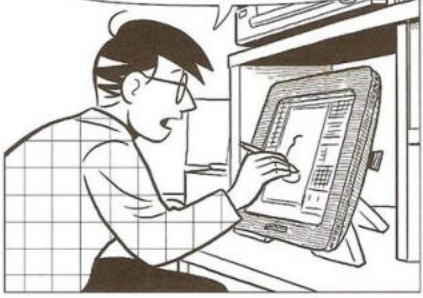
EM GERAL, TRATA-SE DE UM MÉTODO DE TRABALHO RADICALMENTE DIFERENTE DE MEUS DIAS DE **CANETA E PINCEL**.

MAS COMO O RESULTADO FINAL É UM **LIVRO IMPRESSO** PREENCHIDO POR **ARTE LINEAR**, MUITOS DOS **PRINCÍPIOS BÁSICOS** PARA DESENHAR DESTA FORMA SÃO OS MESMOS.

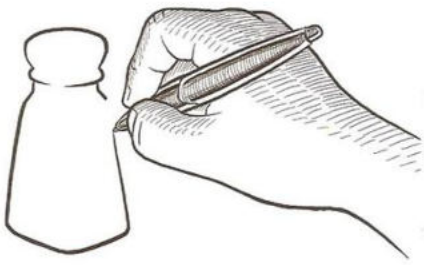
* ESSA PÁGINA RECORTADA NÃO É REAL, PERCEBA. SÓ ESTOU MOSTRANDO COMO FUNCIONA NO SOFTWARE. NÃO HÁ NENHUMA PÁGINA REAL E FÍSICA NESSE MOMENTO.

** OBSERVE UM PASSO-A-PASSO MAIS DETALHADO EM WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS.

UMA DAS **METAS BÁSICAS** DA ARTE LINEAR É FAZER TODOS OS DETALHES DE UMA DADA CENA **IMEDIATAMENTE CLAROS**, SEM SOBRECARREGAR O OLHO.

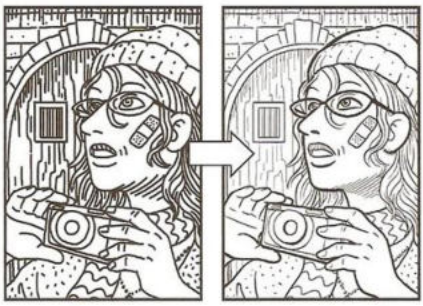


SEJA QUAL FOR A FERRAMENTA QUE VOCÊ USAR, UMA BOA MANEIRA DE **ATINGIR** ESSA CLAREZA É DESENHAR **LINHAS MAIS GROSSAS** EM TORNO DAS **BORDAS** DE SEUS TEMAS...



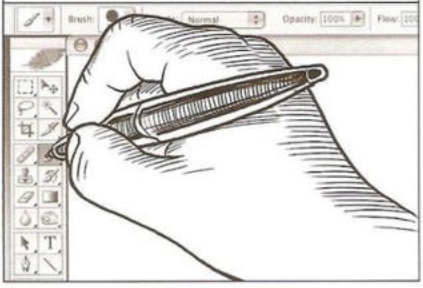
... E USAR **LINHAS MAIS FINAS** PARA DETALHES **INTERIORES** E PARA TEMAS **SOBREPOSTOS** OU MAIS **DISTANTES**.

É UMA TÉCNICA SIMPLES, MAS QUE PODE TRANSFORMAR UMA ININTELIGÍVEL MISTURA DE LINHAS EM UMA CENA COM **FORMA** E **PROFUNDIDADE**.

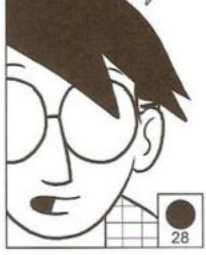


ARTISTAS DE CANETA E PINCEL OBTÊM ESSE EFEITO **MUDANDO** DE UMA FERRAMENTA PARA OUTRA, OU USANDO A HABILIDADE DE UMA ÚNICA FERRAMENTA PARA **VARIAR** A ESPESSURA DA LINHA.

ARTISTAS DIGITAIS EM BUSCA DO MESMO EFEITO PODEM ALTERNAR ENTRE "CANETAS", "PINCÉIS" E OUTRAS **FERRAMENTAS VIRTUAIS** COM VARIAÇÕES ESPECÍFICAS E TIPOS DE LINHA EMBUTIDOS, UTILIZANDO VÁRIOS PROGRAMAS DE DESENHO E PINTURA.



PARA DESENHAR UM **CLOSE UP** COMO ESTE, POR EXEMPLO, EU USEI UM PINCEL DE **28 PIXELS** COM ESPESSURA VARIÁVEL, NO PHOTOSHOP*.



ENQUANTO QUE PARA FIGURAS **DISTANTES** COMO ESTA, MUDEI PARA A ESPESSURA DE **14 PIXELS**.

* TRABALHANDO EM 1.200 PONTOS POR POLEGADA.

USEI UMA FERRAMENTA DE LINHA FINA DE **ESPESSURA FIXA** PARA OS QUADRICULADOS...

... E UM PINCEL DE **6 PIXELS**, COM VARIAÇÃO MAIS ESTREITA, PARA UM CERTO DETALHAMENTO.

6

A FERRAMENTA EM MINHA **MÃO DE DESENHO** NUNCA MUDOU...

... MAS MINHA **OUTRA** MÃO MUDOU DE FERRAMENTA; A FERRAMENTA POR MEIO DE UMA SÉRIE DE **TECLAS** COM **FUNÇÕES** PRÉ-PROGRAMADAS.

A MAIOR PARTE DO QUE VOCÊ VÊ AQUI É DESENHADO **À MÃO LIVRE**. NADA NOTÁVEL, MAS DESENHAR DIGITALMENTE ME AJUDOU MUITO.

NÃO IMPORTA QUÃO PEQUENO SEJA UM DETALHE, SEMPRE POSSO ENCHER A TELA COM ELE, AUMENTANDO A **PRECISÃO** SEM PRECISAR **FORÇAR A MÃO**.

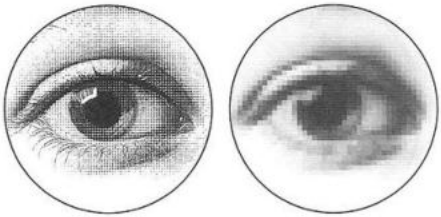
ALÉM DISSO, CRIAR **ESTAMPAS** E **PINCÉIS PADRONIZADOS** PODE ACELERAR ALGUMAS DAS TAREFAS MAIS TEDIOSAS E REPETITIVAS DO DESENHO TRADICIONAL.

E O **REDIMENSIONAMENTO** E **REPOSICIONAMENTO** DE DIFERENTES ELEMENTOS EM DEZENAS DE CAMADAS DISTINTAS ME PERMITIU **REAJUSTAR** MEUS DESENHOS.

SE VOCÊ QUISER CRIAR **ARTE LINEAR** DIGITALMENTE PARA **IMPRESSÃO**, ESTAS SÃO ALGUMAS DE SUAS **OPÇÕES**.

SE QUISER CRIAR ARTE **TONAL** OU **COLORIDA** – ESPECIALMENTE PARA A **TELA**, COMO NOS WEBCOMICS –, VOCÊ TERÁ BEM UMAS **MIL OUTRAS**.

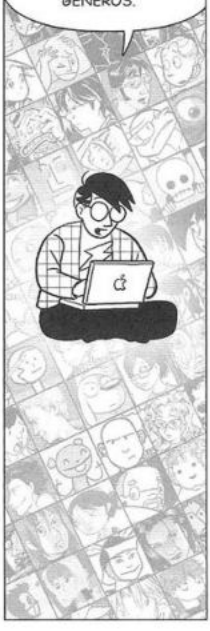
DO PONTO DE VISTA DA CRIAÇÃO ARTÍSTICA, A MAIS BÁSICA DIFERENÇA ENTRE **PÁGINA** E **TELA** É QUE UMA REPRESENTA TONS POR MEIO DE **LINHAS** E **PONTOS**, ENQUANTO A OUTRA PODE EXIBIR UMA **GAMA COMPLETA** DE **TONS** EM CADA **PIXEL**.



E PARA OS ARTISTAS DE **WEBCOMICS**, NÃO HÁ NENHUMA DESPESA EXTRA EM USAR UMA GAMA COMPLETA DE **CORES** (SALVO O AUMENTO NO TAMANHO DOS ARQUIVOS*).

* O QUE SÓ É UM PROBLEMA SE VOCÊ FOR POPULAR O BASTANTE PARA SE PREOCUPAR COM AS TARIFAS POR LARGURA DE BANDA.

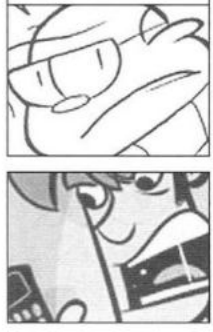
A WEB SE TORNOU UM MACIÇO **LABORATÓRIO** PARA **NOVAS TÉCNICAS**, GRAÇAS AOS MILHARES DE CARTUNISTAS QUE FAZEM WEBCOMICS TODOS OS DIAS EM DEZENAS DE GÊNEROS.



O TRABALHO LINEAR EM PRETO PREENCHIDO COM CORES DOS **GIBIS IMPRESSOS** TRADICIONAIS AINDA PODE SER VISTO EM ALGUMAS PARTES...

... MAS JUNTO DELES HÁ **CONTORNOS COLORIDOS**...

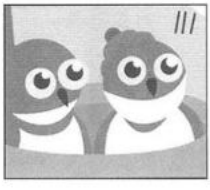
... **LINHAS MAIS OUSADAS E AERODINÂMICAS**...

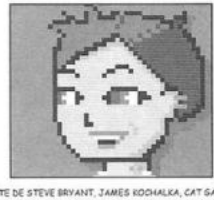


... **FORMAS COLORIDAS** QUASE SEM BORDAS...

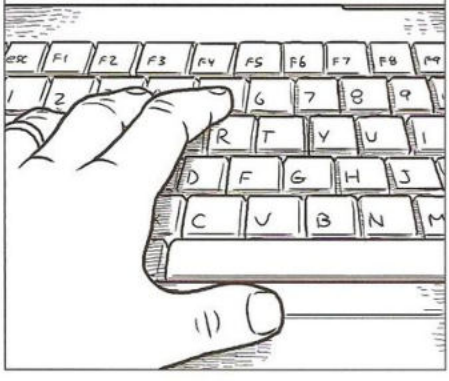
... **3-D** TOTAL...

... **E MESMO** CONTORNOS DELIBERADAMENTE **SERRILHADOS**.

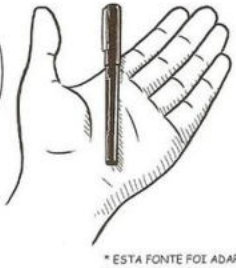




QUADRINHOS DOIS, QUATRO E SEIS: ARTE DE KAZU KIBUISHI, DREW WEING, JUSTINE SHAW E DEMIAN 5 (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).



É mais difícil imaginar letras como **estas** desenhadas pela mesma mão que desenhou a mão abaixo, por exemplo:

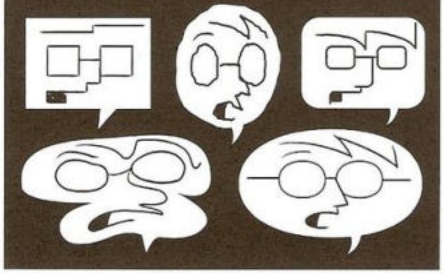


* ESTA FONTE FOI ADAPTADA DA MINHA POR JOHN ROSHELL, DA COMICRAFT, E ENCONTRA-SE DISPONÍVEL EM WWW.COMICBOOKFONTS.COM.

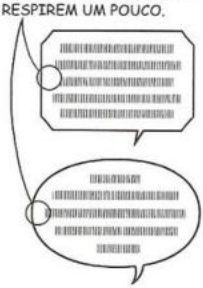
FONTES DESENHADAS À MÃO TAMBÉM ASSEGURAM QUE O OCASIONAL ***EFEITO*** CALIGRÁFICO NÃO PAREÇA DESLOCADO.

ALGUNS CARTUNISTAS ESCOLHEM SUAS FONTES ENTRE VÁRIOS **PACOTES DE FONTES** DE ESTILO QUADRINÍSTICO DISPONÍVEIS ON-LINE.

QUANTO AOS **BALÕES**, HÁ MUITOS **ESTILOS** E **FORMAS** À SUA ESCOLHA. NÃO EXISTE UMA MANEIRA "CERTA" DE CRIÁ-LOS, MAS EU TENHO ALGUMAS **SUGESTÕES GERAIS**:



PRIMEIRO, SEMPRE DEIXE UM POUCO DE **ESPAÇO EM BRANCO** ENTRE SUAS PALAVRAS E A BORDA DOS BALÕES, PERMITINDO QUE A ARTE E OS BALÕES RESPIREM UM POUCO.



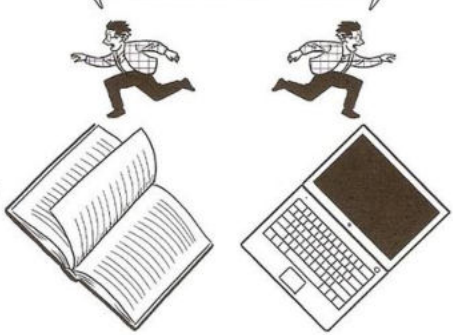
ALÉM DISSO, SE VOCÊ RESOLVER USAR A CLÁSSICA FORMA **OVAL** DOS BALÕES, CUIDE PARA QUE AS PALAVRAS PREENCHAM O ESPAÇO CONFORTAVELMENTE. E TENTE **ACHATAR** UM POUCO A OVAL NOS QUATRO LADOS PARA "**AQUADRINHÁ-LA**".

OVAIS NÃO **ACHATADAS**, COMO ESTA, DEIXAM MUITO **ESPAÇO INÚTIL** EM CADA LADO, ESPECIALMENTE AO SE COMBINAREM COM UMA **CAIXA DE TEXTO** RETANGULAR COMO ESTA AQUI.

ESTE ASSUNTO É LONGO, CLARO. CONSULTE A **PÁGINA DE NOTAS DESTE CAPÍTULO** PARA INDICAÇÕES DE UM TUTORIAL ON-LINE E OUTROS RECURSOS.

A LINHA DIVISÓRIA **ENTRE** OS MÉTODOS TRADICIONAL E DIGITAL NEM SEMPRE É CLARA.

HOJE, MUITOS **WEBCOMICS** INCLUEM DESENHOS EM TINTA E PAPEL, ENQUANTO VÁRIOS GIBIS **IMPRESSOS** SÃO DESENHADOS **DIGITALMENTE**!



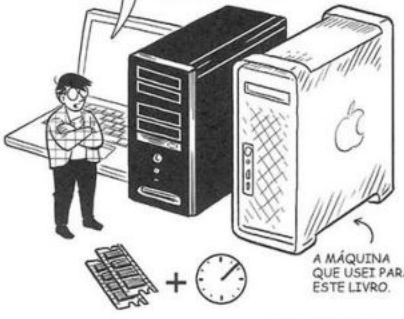
MAS QUANDO SE TRATA DE **COMEÇAR** NOS QUADRINHOS, UMA DIFERENÇA ENTRE O **DIGITAL** E O **ANALÓGICO** AINDA É O **PREÇO**.

UM JOGO COMPLETO DE HARDWARE E SOFTWARE PODE CUSTAR MUITO CARO, MAS, DEPENDENDO DO QUE VOCÊ QUISER FAZER COM ELE, É POSSÍVEL SE VIRAR GASTANDO MUITO **MENOS**.

POR EXEMPLO, SE TUDO DE QUE VOCÊ PRECISA É **ESCANEAR** E **CARREGAR** TIRAS DE QUADRINHOS PARA O SITE DE UM AMIGO, UM **LAPTOP** COM OITO ANOS DE **USO** E UM **SCANNER** BARATO PODEM SER O NECESSÁRIO.

TODAVIA, SE QUISER CRIAR UMA **ARTE DIGITAL ORIGINAL** MAIS AMBICIOSA, SEJA PARA IMPRESSÃO, SEJA PARA A WEB, VOCÊ TERÁ DE GASTAR UM POUCO **MAIS**.

COMPUTADORES QUE FUNCIONAM BEM COM **PROGRAMAS GRÁFICOS** TENDEM A TER **MEMÓRIA** EXTRA INSTALADA E A RODAR **RÁPIDO**.



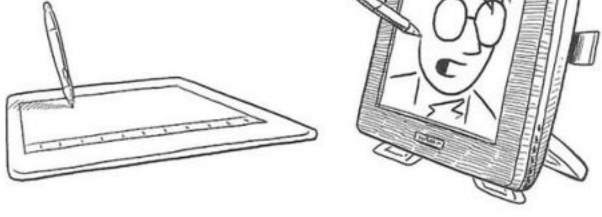
A MÁQUINA QUE USEI PARA ESTE LIVRO.

AQUELES DENTRE NÓS QUE PREFEREM **MACS** — O QUE É COMUM ENTRE ARTISTAS GRÁFICOS — ESTÃO ESPECIALMENTE VULNERÁVEIS, JÁ QUE ESSAS DOÇURAS NÃO SÃO BARATAS!

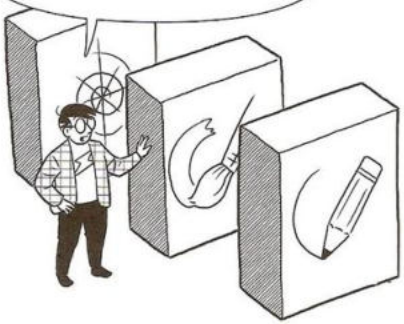
VOCÊ PRECISARÁ DE UM **MONITOR GRANDE E NÍTIDO** SE PRETENDER REALMENTE ENCARÁ-LO O DIA TODO — OU AVALIAR NELE SUAS CORES.

RARAMENTE ALGUM DE NÓS DESENHA COM O MOUSE; PREFERIMOS ALGUM TIPO DE **MESA GRÁFICA**.

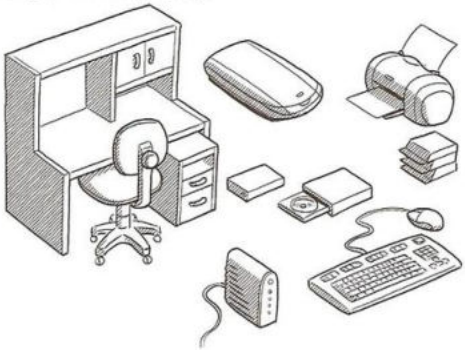
UM **MONITOR/MESA GRÁFICA** QUE LHE PERMITA DESENHAR DIRETAMENTE NA TELA É ESPECIALMENTE BOM — MAS TAMBÉM ESPECIALMENTE **CARO**. VEJA PÁGINA DE NOTAS DESTE CAPÍTULO PARA MAIS INFORMAÇÕES.



TER OS MELHORES PROGRAMAS DE **PINTURA, DESENHO** E **AUTORIA NA WEB** PODE PESAR BASTANTE NO **TOTAL** DE SUA LISTA DE COMPRAS.



ACRESCENTE **MESA** E **CADEIRA** DECENTES, **ACESSO À WEB**, VÁRIOS **PERIFÉRICOS**, UMA **IMPRESSORA**, **TINTA**, **SCANNER** E UMA **UNIDADE DE BACK UP** OU UM **GRAVADOR DE DVD**, E VOCÊ PODE IMAGINAR ONDE VAI PARAR O TOTAL.



DITO ISSO, TALVEZ VOCÊ JÁ TENHA UM COMPUTADOR EM CASA, E HÁ **ALTERNATIVAS** DE **SOFTWARE** MAIS BARATAS AÍ FORA.

ALÉM DISSO, **PUBLICAR** SEU TRABALHO ON-LINE PODE SER MUITO MAIS BARATO DO QUE A IMPRESSÃO E DISTRIBUIÇÃO TRADICIONAIS...

POR ENQUANTO, PORÉM, ESSAS SÃO AS **DUAS ALTERNATIVAS** À ESCOLHA DA MAIORIA DOS ARTISTAS GRÁFICOS, HAVENDO FORTES DEFENSORES PARA AMBAS E UM NÚMERO CRESCENTE DE ARTISTAS À VONTADE COM **AS DUAS**.

UMA DELAS APRESENTA FERRAMENTAS E TÉCNICAS **DOMINADAS** E **REFINADAS** AO LONGO DE **SÉCULOS**. OUTRA VEM **MUDANDO** E **CRESCENDO** A CADA **DIA**.

PARA ARTISTAS QUE TRABALHAM COM QUADRINHOS **IMPRESSOS**, O ASSUNTO DAS FERRAMENTAS E TÉCNICAS USUALMENTE ACABA QUANDO A ARTE FINALIZADA É ENVIADA A UM **EDITOR**.

NA **PEQUENA IMPRENSA** E NO CASO DOS **MINIGIBIS**, PUBLICAR ENVOLVE MUITO MAIS **MÃOS À OBRA**, MAS PARA A MAIORIA DOS CARTUNISTAS DE TINTA E PAPEL...

... A IMPRESSÃO É TRABALHO **DE OUTRA PESSOA**.

O MESMO NÃO SE DÁ NA **WEB**, ONDE A AUTOPUBLICAÇÃO NÃO É APENAS PRÁTICA — É A **NORMA**.

CRIAR PÁGINAS DA WEB FICOU MAIS FÁCIL NOS ÚLTIMOS ANOS, GRAÇAS A VÁRIOS PROGRAMAS MAIS SIMPLES...

TAP TAP

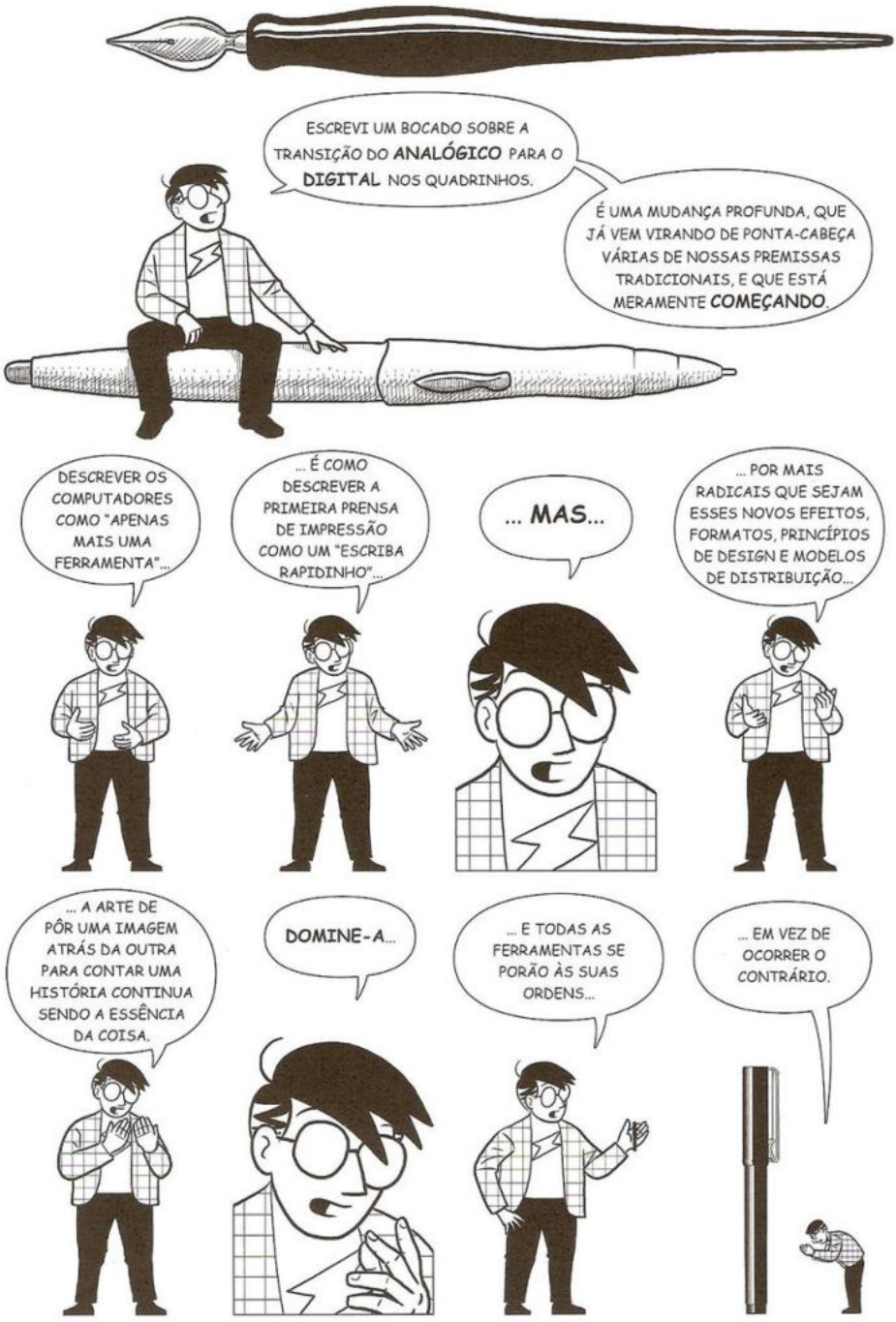
... E HÁ TODA UMA SÉRIE DE **GUIAS** ÚTEIS PARA A PUBLICAÇÃO NA WEB*...

... MAS O DESAFIO BÁSICO DE PÔR QUADRINHOS NA WEB NÃO É EXATAMENTE **TÉCNICO**.

CONTE SUA HISTÓRIA COM **CLAREZA** E **EFICÁCIA**, DESENHE SEUS SITES COM A **EXPERIÊNCIA DE LEITURA** EM MENTE...

... E TUDO O MAIS SERÁ APENAS **UNIR OS PONTOS**.

* VEJA A PÁGINA DE NOTAS DESTE CAPÍTULO.


ESCREVI UM BOCADO SOBRE A TRANSIÇÃO DO **ANALÓGICO** PARA O **DIGITAL** NOS QUADRINHOS.
É UMA MUDANÇA PROFUNDA, QUE JÁ VEM VIRANDO DE PONTA-CABEÇA VÁRIAS DE NOSSAS PREMISSAS TRADICIONAIS, E QUE ESTÁ MERAMENTE **COMEÇANDO**.
DESCREVER OS COMPUTADORES COMO "APENAS MAIS UMA FERRAMENTA"...
... É COMO DESCREVER A PRIMEIRA PRENSA DE IMPRESSÃO COMO UM "ESCRIBA RAPIDINHO"...
... **MAS**...
... POR MAIS RADICAIS QUE SEJAM ESSES NOVOS EFEITOS, FORMATOS, PRINCÍPIOS DE DESIGN E MODELOS DE DISTRIBUIÇÃO...
... A ARTE DE PÔR UMA IMAGEM ATRÁS DA OUTRA PARA CONTAR UMA HISTÓRIA CONTINUA SENDO A ESSÊNCIA DA COISA.
DOMINE-A...
... E TODAS AS FERRAMENTAS SE PORÃO ÀS SUAS ORDENS...
... EM VEZ DE OCORRER O CONTRÁRIO.

NOTAS

CAPÍTULO 5: FERRAMENTAS, TÉCNICAS E TECNOLOGIA

NOTAS GERAIS

COMO VENHO DESENHANDO DIGITALMENTE HÁ ALGUM TEMPO, CONTATEI PESSOAS DE MINHA AGENDA QUE AINDA SUJAM OS DEDOS COM TINTA PARA VER O QUE ELAS TÊM USADO. AGRADECIMENTOS ESPECIAIS AOS QUE COLABORARAM, ESPECIALMENTE A:

JESSICA ABEL
BRENT ANDERSON
STEVE BISSETTE
LEELA CORMAN
MARK CRILLEY
HOWARD CRUSE
TED DEWAN
KRIS DRESEN
TOC FETCH
MARY FLEENER
SHAENON GARRITY
PIA GUERRA
TOM HART
DYLAN HORROCKS
R. KIKUO JOHNSON
MEGAN KELSO
KAZU KIBUISHI
JUNE KIM
DEREK KIRK KIM
HOPE LARSON
DAVID LASKY
JASON LITTLE
MATT MADDEN
JENN MANLEY LEE
CARLA SPEED MCNEIL
JOSH NEUFELD
AL NICKERSON
HENRIK REHR
PAULO RIVERA
STEVE RUDE
JUSTINE SHAW
PAUL SMITH
SPIKE
DREW WEING
GENE YANG

É UMA LISTA PECULIAR E UM TANTO FORTUITA, MAS DEU-ME UMA IDÉIA DE ALGUMAS DAS TENDÊNCIAS AÍ FORA. AS RESPOSTAS FORAM ESPECIALMENTE ÚTEIS PARA COMPOR A PÁGINA 194 (AJUSTANDO FERRAMENTAS A DESENHOS ESPECÍFICOS), MAS USEI AS INFORMAÇÕES AO LONGO DE TODO O CAPÍTULO.

PÁGINA 185, QUADRINHO SETE — AQUELA CANETA DE DOIS DÓLARES

SE ALGUÉM TIVER CURIOSIDADE, TRATA-SE DE UMA ESFEROGRÁFICA PILOT PRECISE "V7" E, SIM, EU A COMPREI LITERALMENTE DURANTE O ALMOÇO, FIZ MEU ESBOÇO E DIRIGI ATÉ O APARTAMENTO DE PAUL SMITH PARA CONSEGUIR UM DESENHO COM A MESMA CANETA. ACHO QUE CUSTOU NA VERDADE 1,99; ASSIM, COM OS IMPOSTOS DE VENDA CALIFORNIANOS, O TOTAL FOI DE 2,14. O TIPO DE PAPEL QUE COMPREI AQUI SAÍA POR APENAS UM CENTAVO A FOLHA APÓS OS IMPOSTOS, DE MODO QUE O CUSTO TOTAL FOI DE 2,15. SE A CANETA DURASSE VINTE E QUATRO PÁGINAS, TERIA SIDO UMA HISTÓRIA INTEIRA DESENHADA POR 2,38 — MUITO ABAIXO MESMO DA MAIS BARATA DENTRE AS FERRAMENTAS DIGITAIS.

PÁGINAS 188-189 — MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O CONJUNTO BÁSICO

MESAS E CADEIRAS:

PRANCHETAS E CADEIRAS TENDEM A SER ALTAS, MAS HÁ VERSÕES MAIS BAIXAS DE UMA E DE OUTRA. CERTIFIQUE-SE DE QUE A PRANCHETA E A CADEIRA QUE VOCÊ ADQUIRIR COMBINEM EM ALTURA, OU VOCÊ VAI SOFRER COM ELAS. ALÉM DISSO, PESQUISE AS CADEIRAS QUE MELHOR SE AJUSTEM A SEU TRONCO, PARA PREVENIR DOR NAS COSTAS (ISSO SE APLICA A CONJUNTOS TANTO PARA DESENHO COMO PARA COMPUTADOR). PARA SUA INFORMAÇÃO: A BANDEJA LATERAL DEVE CUSTAR EM TORNO DE 30 DÓLARES. ENCONTREI PELO MENOS DUAS EMPRESAS OFERECENDO MODELOS SIMILARES AO MEU. DEFINITIVAMENTE VALE A PENA.

LUMINÁRIAS:

A LUXUOSA LUMINÁRIA ARTICULADA VISTA NA PÁGINA 189 ERA TÃO COMUM QUANDO COMECEI QUE CHAMÁVAMOS QUALQUER LUMINÁRIA ARTICULADA DE "LUXO". AS LÂMPADAS INCANDESCENTE E FLUORESCENTE JUNTAS PODEM REALMENTE FAZER DIFERENÇA. AS INCANDESCENTES SOZINHAS NÃO O DEIXAM TÃO ACORDADO, E AS FLUORESCENTES SOZINHAS PODEM SER MEIO DESALENTADORAS, MAS AS DUAS COMBINADAS SE APROXIMAM DA FREQÜÊNCIA DA LUZ DO SOL, O QUE PODE INDUZIR SEU CORPO A NÃO PERCEBER QUE VOCÊ ESTEVE DESENHANDO POR 14 HORAS SEGUIDAS. LÂMPADAS DE HALOGÊNIO PRODUZEM UM EFEITO SIMILAR, QUANDO NÃO INCENDEIAM AS CORTINAS.

PAPEL DE DESENHO:

UNS POUCOS COLABORADORES QUE USAM PAPEL BRISTOL STRATHMORE DECLARARAM QUE RECENTEMENTE TIVERAM DE MUDAR PARA A SÉRIE 400, DE QUALIDADE SUPERIOR, POIS A ANTERIORMENTE CONFIÁVEL SÉRIE 300 VIROU UMA PORCARIA. INDEPENDENTEMENTE DE VOCÊ USAR PAPEL BRISTOL OU NÃO, FIQUE DE OLHO NO SANGRAMENTO OU DISPERSÃO DE TINTA MÍNIMOS, NA ABSORÇÃO COM MÍNIMO DESVANECIMENTO, NA RESISTÊNCIA AO USO DA BORRACHA, NA MACIEZ PARA CANETAS, EM UMA ESPESSURA SUFICIENTE PARA NÃO SE RASGAR NEM DANIFICAR FACILMENTE, E EM UMA FINEZA SUFICIENTE PARA PERMITIR O TRAÇADO POR CIMA COM UMA CAIXA DE LUZ (VER ADIANTE).

DICA DA RÉGUA T:

A RÉGUA T PODE ATRAPALHAR QUANDO VOCÊ NÃO A ESTÁ USANDO. SUGIRO A FIXAÇÃO DE DOIS CUBOS ADESIVOS SCOTCH CERCA DE 10 CENTÍMETROS ABAIXO DA EXTREMIDADE POSTERIOR DA PRANCHETA (UM PERTO DA BORDA ESQUERDA E OUTRO DA DIREITA). ASSIM, QUANDO QUISER GUARDAR A RÉGUA T A SEU ALCANCE, MAS FORA DO CAMINHO, BASTA COLOCÁ-LA EM REPOUSO ATRÁS DOS CUBOS.

HÁBITOS DE TRABALHO:

FAÇA PAUSAS! SE VOCÊ FIZER MUITO TRABALHO DETALHADO (ESPECIALMENTE DIGITAÇÃO OU LETRAMENTO MANUAL), PODE SOFRER LESÕES GRAVES NAS MÃOS, QUE, SE NÃO TRATADOS, PODEM LITERALMENTE ALEIJÁ-LO POR TODA A VIDA! ASSIM QUE SUAS MÃOS COMEÇAREM A LATEJAR, PARE POR UNS POUCOS MINUTOS A CADA 20, APROXIMADAMENTE, E PROVIDENCIE UMA BRAÇADEIRA MANUAL OU OUTROS TRATAMENTOS. LEMBRE-SE: SUAS MÃOS SÃO A FERRAMENTA Nº 2 (VÊM LOGO DEPOIS DE SEU CÉREBRO). CUIDE BEM DELAS.

OUTRAS FERRAMENTAS A CONSIDERAR:

- UMA CAIXA DE LUZ. UMA CAIXA METÁLICA PLANA COM LUZES INTERNAS E UMA SUPERFÍCIE PLÁSTICA TRANSLÚCIDA, CONVERTE PAPEL DE DESENHO ESPESSO, COMO O BRISTOL, EM PAPEL DE CÓPIA, GRAÇAS À RETROILUMINAÇÃO.
- UM APAGADOR ULTRA-SÔNICO. UM PEQUENO TUBO VIBRATÓRIO CAPAZ DE APAGAR TRAÇOS DE CANETA TÉCNICA TRADICIONAL (PÁGINA 193, QUADRINHO 2), NO CASO DE VOCÊ PRETENDER JOGAR PESADO. PROVAVELMENTE, É UMA ESPÉCIE EM EXTINÇÃO, COMO AS PRÓPRIAS CANETAS, MAS ENCONTREI UM NA WEB POR 110 DÓLARES, DE MODO QUE ELES AINDA EXISTEM NESTE MOMENTO EM QUE ESCREVO.
- UMA BASE DE CORTE. UMA GRANDE PRANCHA DE BORRACHA QUE VOCÊ PODE PERFURAR REPETIDAMENTE AO CORTAR PAPEL BRISTOL E OUTROS, SEM DANIFICÁ-LA (ELA É "AUTOCURATIVA", COMO DISSE UM SITE). VOCÊ TALVEZ CONSIGA ENCONTRÁ-LA POR MENOS DE 20, MAS OS PREÇOS PARECEM VARIAR BASTANTE. DEFINITIVAMENTE ÚTIL SE VOCÊ PRETENDE USAR UMA X-ACTO OU UM ESTILETE COM FREQÜÊNCIA.
- UM DISCO DE PROPORÇÃO. UMA RÉGUA CIRCULAR DESLIZANTE, COM UMA SÉRIE DE NÚMEROS NAS BORDAS DE DOIS DISCOS PLÁSTICOS CONCÊNTRICOS, INDICANDO TAMANHOS CORRESPONDENTES PARA REDUÇÕES E AMPLIAÇÕES. ÚTIL PARA PÔR SOBRE GARRAFAS OU CANECAS COM BEBIDA GASEIFICADA E IMPEDIR QUE ESTA FIQUE CHOCA.

PÁGINA 190, QUADRINHOS UM A TRÊS — REDUZINDO PARA IMPRIMIR

TENHA EM MENTE QUE SUAS LINHAS FICARÃO MAIS FINAS AO SEREM REDUZIDAS PARA IMPRESSÃO. SE FICAREM FINAS DEMAIS, PODEM COMEÇAR A SE ROMPER, POR ISSO PLANEJE ANTECIPADAMENTE.

PÁGINA 190, QUADRINHO QUATRO — PREFERÊNCIAS DE LÁPIS

MEUS COLABORADORES REVELARAM UM GRANDE APEGO POR FERRAMENTAS ESPECÍFICAS, E DESÂNIMO QUANDO UMA OU MAIS DELAS MUDARAM OU SAÍRAM DE LINHA.

"LEVEI MUITOS ANOS PARA ENCONTRAR O LÁPIS PERFEITO", ESCREVE PIA GUERRA. QUANDO SEUS HB YELLOWS DA VENUS VELVET ACABARAM, ELA NÃO ENCONTROU SUBSTITUTOS EM LUGAR NENHUM. "NA INTERNET DESCOBRI QUE HÁ GENTE QUE COLECIONA LÁPIS (!). ELES CONHECIAM OS VELVETS E, SABENDO COMO ERAM BONS, DESEJARAM-ME SORTE PARA ENCONTRAR UM EQUIVALENTE, JÁ QUE A EMPRESA HAVIA DEIXADO DE FABRICÁ-LOS". NO FINAL DAS CONTAS, DEPOIS DE TENTAR QUASE QUE TODOS OS LÁPIS DE DESENHO NO PLANETA, PIA OPTOU PELOS LÁPIS ESCOLARES MIRADO F 2.5 E ESTOCOU-OS. "SE VOCÊ ENCONTRAR ALGO QUE FUNCIONE, COMPRE UM MONTE", ELE SUGERE, UM SENTIMENTO QUE FOI ECOADO REPETIDAMENTE EM OUTRAS RESPOSTAS.

CONSEGUIR O LÁPIS EXATO É ESPECIALMENTE IMPORTANTE PARA AQUELES QUE TRAÇAM COM ELE SUAS LINHAS FINALIZADAS, COMO QUATRO DE MEUS COLABORADORES HOJE FAZEM, GRAÇAS A AVANÇOS TECNOLÓGICOS.

EU USO QUALQUER LAPISEIRA 0,7 QUE TENHA FIRMEZA, MAS SÓ FAÇO COM ELA OS LAYOUTS, ANTES DE FAZER DIGITALMENTE TUDO O MAIS. SOU FIEL A MINHA BORRACHA PINK PEARL, PORÉM OUTRAS BORRACHAS ROSAS ME PARECEM DURAS E GORDUROSAS.

OS LÁPIS NÃO REPRODUTÍVEIS FORAM OBJETO DE VÍVIDAS DISCUSSÕES. SÃO LÁPIS CLAROS QUE NÃO PRECISAM SER APAGADOS APÓS A APLICAÇÃO DE TINTA, POIS SEUS TONS NÃO APARECEM EM FOTOGRAFIAS PARA PRÉ-IMPRESSÃO, FOTOCÓPIAS OU MESMO ESCANEAMENTOS (PELO MENOS EM TEORIA). EU OS CHAMO DE "LÁPIS AZUIS" PORQUE SOU DE OUTRO SÉCULO, MAS HOJE EM DIA ELES VÊM EM OUTRAS CORES. O MAIS POPULAR PARECE SER O SANFORD COL-ERASE, E EU SOUBE QUE RECENTEMENTE, QUANDO ELE SAIU DE LINHA POR ALGUM TEMPO, A COISA PARECEU O EMBARGO ÁRABE AO PETRÓLEO EM 1973.

ALGUNS, COMO JASON, HOPE E JUSTINE, FAZEM UMA QUANTIDADE SIGNIFICATIVA DE TRABALHO DETALHADO COM LÁPIS NÃO REPRODUTÍVEIS. OUTROS USAM-NOS APENAS PARA ESBOÇOS PREPARATÓRIOS ANTES DE TRAÇAR COM GRAFITE. OUTROS, AINDA, NEM PÕEM AS MÃOS NELES.

PÁGINAS 191-192 — PINCÉIS COM GRANDEZA

APÓS TODOS ESSES ANOS, O REI DOS PINCÉIS AINDA PARECE SER O VENERÁVEL PINCEL DE ZIBELINA FINA WINDSOR-NEWTON SÉRIE 7, QUE SÓ USA FIOS DE ZIBELINA "KOLINSKY", FEITOS EXCLUSIVAMENTE DO PÊLO INVERNAL DA CAUDA DA ZIBELINA MACHO — E NÃO, NÃO ESTOU INVENTANDO. OS TAMANHOS 1 E 2 SÃO OS MAIS COMUNS ENTRE AS PESSOAS COM QUEM CONVERSEI, EMBORA EU TENHA OUVIDO FALAR DE ARTISTAS QUE USAM DESDE O NÚMERO 0 (MUITO FINO) ATÉ O NÚMERO 5 (GRANDE, MAS AINDA CAPAZ DE LINHAS FINAS — NA VERDADE PAUL SMITH, QUE USA UM NÚMERO 5, DIZ TER CONSEGUIDO UMA LINHA FINA MELHOR COM O PINCEL MAIOR). OS PREÇOS VARIAM, MAS CADA NÚMERO ACRESCENTA APROXIMADAMENTE 10 AO PREÇO.

NEM TODOS OS PINCÉIS DE ZIBELINA WINDSOR-NEWTON SÃO JÓIAS. PAUL MENCIONOU UM CONHECEDOR DE PINCÉIS QUE DISSE: "A WINDSOR-NEWTON FAZ O MELHOR PINCEL DO MUNDO... DE VEZ EM QUANDO". PARA IDENTIFICAR UM BOM PINCEL, PAUL SUGERE DAR UM PIPAROTE NO PINCEL ÚMIDO (DEPOIS DE CERCA DE QUATRO MINUTOS EM ÁGUA, EMBEBIDO ATÉ PERDER A FORMA), NA LOJA MESMO, PARA VER SE ELE RETOMA NATURALMENTE A PONTA. SE RETOMAR, É PORQUE ESSA É A FORMA QUE ELE TENDE A ASSUMIR, E VOCÊ PODE SACAR O CARTÃO DE CRÉDITO. SE ELE SE DIVIDIR, É UM MALDITO E INFERNAL IMPOSTOR, E VOCÊ DEVE DEVOLVÊ-LO À PRATELEIRA.

OUTROS PINCES MENCIONADOS POR MEUS COLABORADORES INCLUEM O BARATO E AMARELO LOEW-CORNELL Nº 2 (OUTRORA USADO, EMBORA NÃO NECESSARIAMENTE APROVADO, POR DREW WEING); O ZIBELINA RAPHAEL Nº 4 DE PONTA LARANJA,

SÉRIE 8404, PREFERIDO POR JESSICA ABEL; E O SCEPTRE GOLD, DA WINDSOR-NEWTON, UMA MESCLA ENTRE ZIBELINA E FIOS SINTÉTICOS QUE É A ARMA FAVORITA DE CARLA SPEED MCNEIL.

QUALQUER PINCEL NATURAL EXIGE MUITO CUIDADO. LAVE A TINTA TOTALMENTE QUANDO ELE NÃO ESTIVER EM USO. É SÓ UMA QUESTÃO DE TEMPO ATÉ QUE UM PINCEL PERCA A FORMA, MAS COM A LIMPEZA FREQÜENTE VOCÊ PODE ESTENDER MUITO SUA VIDA. WILL EISNER SUGERIU, JÁ EM 1982, QUE EU ENROLASSE UM PEDAÇO DE FITA CREPE POUCOS MILÍMETROS ACIMA DE ONDE O METAL ENCONTRA AS CERDAS, PARA AJUDAR O PINCEL A PRESERVAR SUA FORMA, E ISSO DEFINITIVAMENTE AJUDOU. NA VERDADE, QUANDO TRABALHEI NO DEPARTAMENTO DE PRODUÇÃO DA DC NAQUELE ANO, BRIAN BOLLAND ENTROU PARA FAZER ALGUMAS CORREÇÕES, TOMOU EMPRESTADO MEU ZIBELINA EISNERIZADO E COMENTOU COMO ERA BOA A LINHA DELE.

PÁGINA 192, QUADRINHOS UM A QUATRO — ALTERNATIVAS DE PINCEL

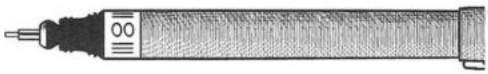
EU FUI UM ADEPTO PRECOCE DOS PINCÉIS SINTÉTICOS, EM 1982. NA VERDADE, MINHA ANTIGA SÉRIE *ZOT!* ESTAVA CHEIA DE TRAÇOS COM PINCEL DE FELTRO, MAS EU SIMPATIZO COM OS QUE NÃO CONFIAM NELES, E DIFICILMENTE INDICARIA MEUS QUADRINHOS DA ÉPOCA COMO GRANDES EXEMPLOS DE NANQUIM.

AS FIÉIS CANETAS-PINCEL DE BOLSO PENTEL (VER ACIMA), DE CRAIG THOMPSON, VÊM COM REFIS RECARREGÁVEIS DE TINTA PIGMENTADA, A EXEMPLO DAS CANETAS-PINCEL KIRETAKE E AITOH, MAS MUITOS PINCÉIS SINTÉTICOS SÃO BASICAMENTE CANETAS EM FORMATO DE PINCEL COM PONTAS DE FELTRO. PROVAVELMENTE OS MAIS POPULARES, ESPECIALMENTE ENTRE OS FÃS DE MANGÁS, SÃO OS MARCADORES COPIC, MARCADORES DE SECAGEM RÁPIDA COM UM CINZEL EM UMA DAS PONTAS E UM PINCEL DE FELTRO FLEXÍVEL NA OUTRA. ELES VÊM EM MUITAS CORES E SÃO FREQÜENTEMENTE USADOS PARA APLICAR TINTA E COLORIR, MAS NÃO PARECEM TÃO COMUNS NA COMUNIDADE PROFISSIONAL — AINDA. OS COLABORADORES DA PESQUISA QUE DISSERAM USAR PINCÉIS DE FELTRO MENCIONARAM A CANETA-PINCEL PIGMA, DA SAKURA, E A CANETA-PINCEL ZEBRA 303.

MUITOS USUÁRIOS DE PINCÉIS DE ZIBELINA, NA VERDADE, ODEIAM PINCÉIS DE FELTRO. OS USUÁRIOS DE PINCÉIS DE FELTRO NÃO VÃO NECESSARIAMENTE EM SUA DEFESA, MAS ALGUNS PARECEM BASTANTE SATISFEITOS. ÚNICO ENTRE OS ARTISTAS COM QUEM CONVERSEI FOI SPIKE, QUE DISSE USAR HOJE UM PINCEL DE ZIBELINA, MAS ACHAR OS DE FELTRO EXCELENTES. "EU OS USEI COMO SE FOSSEM RODINHAS DE BICICLETA, ATÉ ME GRADUAR EM PINCÉIS DE VERDADE", ELA DIZ. "NUNCA TERIA A PACIÊNCIA E CONFIANÇA DE USAR UM PINCEL LOGO DEPOIS DE ABANDONAR OS MARCADORES SIMPLES, POR ISSO NÃO TIVE PROBLEMA ALGUM COM ELES".

PÁGINA 192, QUADRINHOS CINCO A SETE — BICOS-DE-PENA

VÁRIOS COLABORADORES AINDA USAM BICOS-DE-PENA, MAS MUITOS SE QUEIXAM DA QUALIDADE DOS PRODUTOS DISPONÍVEIS NOS EUA. AS OUTRORA RESPEITADAS BICOS-DE-PENA DA HUNT E DA SPEEDBALL (HOJE A MESMA EMPRESA) DECAÍRAM TANTO EM SELEÇÃO COMO EM QUALIDADE AO LONGO DOS ANOS, EMBORA AS PENAS DE CORVO HUNT Nº 102 E Nº 108 E AS BICOS-DE-PENA Nº B-6 E Nº 22 AINDA ESTEJAM EM USO E TENHAM SEUS FIÉIS SEGUIDORES (INCLUINDO DREW WEING, MAS ELE CONSEGUIA TRAÇAR BOAS LINHAS COM UMA BARRA DE SNICKERS). CARTUNISTAS EM NOVA YORK MENCIONAM A CRESCENTE POPULARIDADE DAS CANETAS G JAPONESAS (AS MARCAS PODEM INCLUIR ZEBRA, TACHIKAWA E NIKKO). AS CANETAS G SÃO BASICAMENTE IGUAIS ÀS BICOS-DE-PENA, SENDO PORÉM MAIS FORTES E BEM FEITAS. DAVID LASKY DISSE QUE VEM USANDO A ROTRING ART, UMA BICO-DE-PENA COM UM RESERVATÓRIO DE TINTA PRÓPRIO, SIMILAR AO PINCEL DE BOLSO PENTEL E SEUS PRIMOS. TODAVIA, DAVID DIZ QUE A ROTRING EXIGE "ALTA MANUTENÇÃO", COMPARANDO-A A "TER UMA VESPA".



PÁGINAS 192-193 — CANETAS TÉCNICAS E DE ESPESSURA FIXA

CANETAS TÉCNICAS TRADICIONAIS COMO A KOH-I-NOOR RAPIDOGRAPH, QUE PRECISAM SER DESMONTADAS PARA A RECARGA E LIMPEZA, PODEM SER UMA RAÇA EM EXTINÇÃO, MAS ALGUNS CARTUNISTAS AINDA SÃO FIÉIS A ELAS. HOWARD CRUSE FAZ 90% DE SEU TRABALHO EM TINTA COM CANETAS TÉCNICAS, E KRIS DRESEN USA-AS PARA TUDO. A ROTRING E A STAEDTLER PARECEM ESTAR OFERECENDO NOVAS VERSÕES DO DESIGN TRADICIONAL COM REFIS, QUE PODEM SER MAIS FÁCEIS DE MANTER, EMBORA MAIS CARAS A LONGO PRAZO.

O ARTISTA NOVA-IORQUINO TOC FETCH, APÓS UM DESLUMBRANTE-MENTE INTRINCADO TRABALHO COM CANETAS TÉCNICAS (À ESQUERDA), VOLTOU RECENTEMENTE A SEU PRIMEIRO AMOR, O PINCEL.

MUITOS ARTISTAS ACHAM A PIGMA MICRONS, A ALVIN PENSTIX E OUTRAS CANETAS DE PRECISÃO COM ESPESSURA FIXA E PONTAS DE FELTRO UMA ALTERNATIVA ADEQUADA E CÔMODA PARA AS CANETAS TÉCNICAS. SEUS MARCADORES SE VANGLORIAM DE UMA TINTA DE "QUALIDADE DIGNA DE ARQUIVOS" (AS PONTAS DE FELTRO AO ESTILO ANTIGO ERAM NOTÓRIAS PELO DESBOTAMENTO), E VÊM NOS MESMOS TAMANHOS PRECISOS DAS CANETAS TÉCNICAS DA VELHA GUARDA. SE A TINTA FOR BOA E A LINHA FOR SUAVE E CONSISTENTE, EU SUGIRO QUE VOCÊ SIGA ADIANTE, MAS TENDO EM MENTE QUE USARÁ DEZENAS DESSAS ESPONJAS DURANTE A VIDA ÚTIL DE UMA ÚNICA RAPIDOGRAPH, POR ISSO PODE VALER A PENA CONSIDERAR O CUSTO A LONGO PRAZO.

ALGUNS CARTUNISTAS, COMO JASON LITTLE, DECLARARAM GOSTAR DA LINHA "MORTA" QUE TODAS AS CANETAS DE ESPESSURA FIXA PRODUZEM. ENTRETANTO, OUTROS USUÁRIOS PARECEM INCOMODADOS. DEREK KIRK KIM USOU AS MULTILINERS DE ESPESSURA FIXA DA COPIC NOS ÚLTIMOS ANOS, MAS ESTÁ PENSANDO EM VOLTAR PARA A PENA DE CORVO. A DESENHISTA DE WEBCOMICS SHAENON GARRITY CONSIDERA "CAPENGA" SEU PRÓPRIO USO DA MICRONS.

TODAVIA, NOTEI CERTA FANFARRICE DE FERRAMENTAS BARATAS EMANANDO DA ÁREA DA BAÍA DE INDIANÁPOLIS, UM PÓLO DA WEB. "PINCÉIS, SHARPIES, PIGMAS E ATÉ MESMO ESFEROGRÁFICAS SÃO USADAS", ESCREVE GENE YANG. "JESSE HAMM VEIO TER COMIGO E COM DEREK NUMA CONVENÇÃO EM SAN DIEGO ANOS ATRÁS E DISSE: 'MIGNOLA FAZ TUDO COM UMA PIGMA E UMA SHARPIE!' EU ACHO QUE DESDE ENTÃO JESSE NÃO VOLTOU A USAR UM PINCEL".

PÁGINA 193, QUADRINHOS QUATRO E CINCO — TINTAS E CORRETIVOS BRANCOS

TRÊS COLABORADORES CRITICARAM O ALEGADO AGUAMENTO DA OUTRORA PADRÃO HIGGINS BLACK MAGIC INK (STEVE BISSETTE CHAMOU-A DE "LAVAGEM CINZA"), MAS OUTROS DOIS DECLARARAM QUE CONTINUAM A USÁ-LA. R. KIKUO JOHNSON UTILIZA A SPEEDBALL SUPER BLACK PARA SUAS RICAS E ATRAENTES PINCELADAS. ENQUANTO ISSO, A TINTA JAPONESA DELETER E O CORRETIVO BRANCO ESTÃO SE AFIRMANDO EM NOVA YORK.

PÁGINA 195 — UMA ALTERNATIVA DE LETRAMENTO

HOWARD CRUSE TEM UM SISTEMA INTELIGENTE PARA OS QUE QUEREM TIRAR PROVEITO DE GUIAS COMO AS TRAÇADAS PELA "GUIA AMES" SEM PRECISAR DESENHÁ-LAS DE NOVO E DE NOVO. ELE FAZ UMA SÉRIE DE GUIAS NO ADOBE ILLUSTRATOR, IMPRIME-AS EM FOLHAS EM BRANCO E SIMPLESMENTE POSICIONA-AS, JUNTO COM SUA FOLHA DE DESENHO, SOBRE UMA CAIXA DE LUZ.

PÁGINA 197 — DESENHANDO ESTE LIVRO DIGITALMENTE

APENAS PARA SER CLARO, AS CAMADAS DE QUE FALO SÃO VIRTUAIS. EU NÃO AS IMPRIMO E GRAMPEIO! TUDO ACONTECE NO PHOTOSHOP. COLOCAREI UM PASSO-A-PASSO MAIS DETALHADO ON-LINE (VEJA O ENDEREÇO DA WEB MAIS ADIANTE).

PÁGINA 199, QUADRINHO SETE — PINCÉIS E FOLHAGENS

O PHOTOSHOP PERMITE QUE VOCÊ DETERMINE VÁRIOS PARÂMETROS AO CONVERTER UMA FORMA EM PINCEL, MAS O PROGRAMA NÃO FACILITA AS COISAS. VOU POSTAR UM BREVE TUTORIAL NO SITE.

PÁGINA 203 — FAZENDO O LETRAMENTO NO ILLUSTRATOR

VEJA O CAPÍTULO CINCO E MEIO (À DIREITA) PARA CONHECER MAIS SOBRE MÉTODOS DE LETRAMENTO DIGITAL, INCLUINDO UM BELO TRUQUE COM CAMADAS QUE PERMITE O REPOSICIONAMENTO DAS EXTREMIDADES E O DESENHO INSTANTÂNEO DE MOLDURAS.

PÁGINA 204, QUADRINHO OITO — O MONITOR/MESA GRÁFICA

ENQUANTO ESCREVO ISTO, A ÚNICA MANEIRA DE OS ARTISTAS GRÁFICOS DESENHAREM DIRETAMENTE NA TELA É COMPRANDO UM TABLET PC OU UM MONITOR CINTIQ, DA WACOM — E PARA USUÁRIOS DE MAC, COMO EU, O CINTIQ É A ÚNICA OPÇÃO.

ADORO O CINTIQ. E PROVAVELMENTE EU NEM DE LONGE TERIA CONSEGUIDO PREPARAR ESTE LIVRO TÃO BEM OU TÃO RÁPIDO SEM ELE. MAS O ÚNICO MODELO BOM PARA GRÁFICOS QUE O FABRICANTE TEM À VENDA CUSTA MAIS DO QUE UM COMPUTADOR NOVO!, EMBORA AS COISAS POSSAM TER MELHORADO NO MOMENTO EM QUE VOCÊ ESTIVER LENDO ESTE LIVRO).

É UM INVESTIMENTO MASTODÔNTICO, MAS SE VOCÊ TIVER SÉRIOS PROBLEMAS DE LESÃO MANUAL, COMO EU TIVE EM 2003-2004, OU SE GANHAR O BASTANTE COM SUA ARTE PARA COMPUTAR GANHOS DE PRODUTIVIDADE COMO LUCRO, PODE VALER A PENA COMPRAR UM MONITOR/MESA GRÁFICA.

PÁGINA 204-205 — PADRÕES DA INDÚSTRIA

A MAIORIA DOS QUADRINISTAS DE MEU CONHECIMENTO QUE ESTÃO DESENHANDO QUADRINHOS DIGITALMENTE FAZ ISSO EM UM COMPUTADOR MACINTOSH COM PROGRAMAS GRÁFICOS DA ADOBE. O ADOBE PHOTOSHOP É O PROGRAMA QUE QUASE TODOS USAMOS, SEGUIDO PELO ILLUSTRATOR (O PRECISO PROGRAMA "ORIENTADO PARA OBJETOS" DA ADOBE) E PELO DREAMWEAVER, PARA AUTORIA NA WEB (O DREAMWEAVER COSTUMAVA CONCORRER COM O MENOS POPULAR GOLIVE, DA ADOBE, MAS A ADOBE COMPROU A EMPRESA EM 2005).

COMPRAR TODOS OS TRÊS PROGRAMAS NA PRATELEIRA ACRESCENTA UMA SOMA SIGNIFICATIVA A SUAS CONTAS, MAS DEPENDENDO DO QUE VOCÊ PRETENDE FAZER, PODE HAVER ALTERNATIVAS MAIS BARATAS OU ATÉ GRATUITAS AÍ FORA. VERIFIQUE O SITE PARA MAIS DETALHES.

CAPÍTULO 206 — GUIAS PARA A PUBLICAÇÃO NA WEB

VEJA TAMBÉM O ENDEREÇO ABAIXO PARA ALGUMAS INDICAÇÕES SOBRE PUBLICAÇÃO NA WEB. (ESTOU FICANDO SEM ESPAÇO.)

CAPÍTULO CINCO E MEIO!

DESCOBRI, EM *REINVENTANDO OS QUADRINHOS*, COMO É DIFÍCIL DESCREVER TÉCNICAS NATIVAS DA WEB EM UM LIVRO EM PRETO E BRANCO, POR ISSO COLOQUEI A MAIORIA DE MINHAS NOTAS DIGITAIS ON-LINE. TAMBÉM VEREI SE POSSO PROPORCIONAR INFORMAÇÕES ATUALIZADAS SOBRE EQUIPAMENTOS E SOFTWARE, JÁ QUE ESSE TÓPICO É UM ALVO MÓVEL.

VISITE:
WWW.SCOTTMCCOULD.COM/MAKINGCOMICS

E PROCURE ESTE BOTÃO:

Capítulo Seis

Seu Lugar nos Quadrinhos

Três Ensaios sobre Estilo

UM "ESTILO" GERALMENTE DESIGNA DETALHES SUPERFICIAIS, COMO A **QUALIDADE DA LINHA**, A MANEIRA DE DESENHAR **ROSTOS** OU O USO DE **DIÁLOGOS**.

MAS MANEIRISMOS COMO ESSES SÃO APENAS **SUBPRODUTOS** DAS TENTATIVAS DOS ARTISTAS DE APRESENTAR O **MUNDO** COMO ELES O **VÊEM**...

ÚLTIMA FILEIRA: ARTE DE JIM WOODRING, KYLE BAKER, JOE SACCO E CHRIS WARE (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

... E DE CAPTURAR OS **ASPECTOS** DOS **QUADRINHOS** QUE TALVEZ OS TENHAM CATIVADO COMO **LEITORES**.

POR TRÁS DESSA LUTA ESTÁ SUA CONCEPÇÃO FUNDAMENTAL SOBRE A **VIDA** E A **ARTE**...

... UMA DECLARAÇÃO DE SUAS **PAIXÕES** E **PRIORIDADES**...

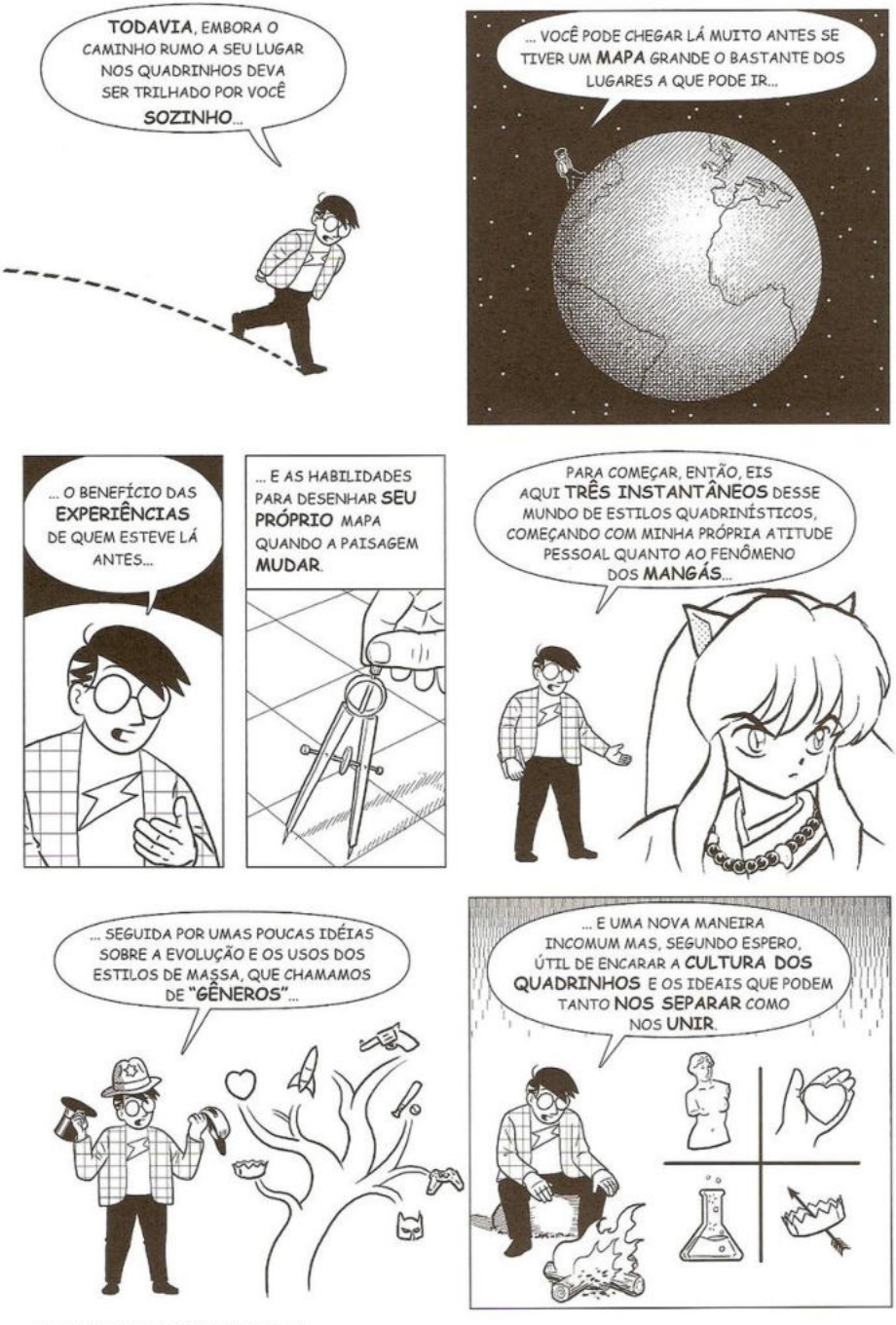
... UM ECO DAS **ÉPOCAS** E **LUGARES** DE ONDE VIERAM...

... E UMA INDICAÇÃO DE **AONDE** ELES ESPERAM QUE SUA ARTE ESCOLHIDA **OS LEVE**.

EM SUMA: DESCOBRIR SEU PRÓPRIO **"ESTILO"** É UM PROCESSO PROFUNDAMENTE **PESSOAL** QUE PODE LEVAR **ANOS**...

... E QUE **NÃO PODE** SER ENSINADO EM UM **LIVRO**.

ARTE DE JEFF SMITH, RUMIKO TAKAHASHI, MARJANE SATRAPI, ERIC DROOKER, OSAMU TEZUKA, HERGE, CHARLES SCHULZ, PHOEBE GLOECKNER, DAVID B. E DEMIAN 5 (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).



QUADRINHO CINCO: ARTE DE RUMIKO TAKAHASHI (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

1

DESVENDANDO OS MANGÁS

EM **1982**, TINHA SAÍDO DA FACULDADE E ESTAVA MORANDO EM MANHATTAN. FIQUEI OBCECADO COM A LEITURA DE **QUADRINHOS JAPONESES** OU **"MANGÁS"**.

O ENGRAÇADO É QUE QUASE NADA DO QUE EU LIA TINHA SIDO **TRADUZIDO**, E EU NÃO SABIA UMA PALAVRA DE **JAPONÊS**!

MEU TRABALHO DIÁRIO ERA NA **DC COMICS**, NO ROCKEFELLER CENTER, A UNS POUCOS QUARTEIRÕES DA BOOKS KINOKUNIYA, UMA DAS MAIORES LIVRARIAS DOS ESTADOS UNIDOS.

D.C.

QUASE TODOS OS DIAS, NA HORA DO ALMOÇO, EU FUÇAVA AS PRATELEIRAS **"LENDO"** AS IMAGENS DE QUADRINHO EM QUADRINHO, DA DIREITA PARA A ESQUERDA, DE CAPA A CAPA.

NAQUELAS PÁGINAS, EU DESCOBRI MUITAS TÉCNICAS DE **NARRATIVA VISUAL** RARAMENTE VISTAS EM QUADRINHOS AMERICANOS, QUE EU ANSIAVA POR USAR EM MINHAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS ASSIM QUE TIVESSE A CHANCE*.

VI LIVROS SOBRE A **HISTÓRIA**, O **NEGÓCIO** E A **CULTURA** DOS MANGÁS, E MUITOS LIVROS SOBRE **COMO DESENHAR** AO ESTILO DOS MANGÁS...

... MAS EM 24 ANOS RARAMENTE VI ALGUÉM SE CONCENTRAR NESSAS **TÉCNICAS NARRATIVAS BÁSICAS**. POR ISSO, VAMOS DAR UMA **OLHADA MAIS DE PERTO** AGORA.

* OU SEJA, DOIS ANOS MAIS TARDE.

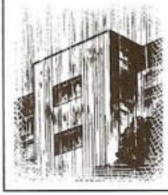
EM **1982**, OS **GIBIS DE SUPER-HERÓIS** ERAM AINDA MAIS DOMINANTES NOS QUADRINHOS AMERICANOS DO QUE HOJE, E OS ESCRITÓRIOS DA CD COMICS ESTAVAM BEM NO **CENTRO** DAQUELA INDÚSTRIA.

MINHA CAMINHADA DE DOIS QUARTEIRÕES E MEIO DA **DC** PARA A **KINOKUNIYA** ABARCAVA UM OCEANO DE **DIFERENÇAS** ENTRE AS DUAS CULTURAS QUADRINÍSTICAS.

PELO MENOS **OITO** DAS TÉCNICAS NARRATIVAS QUE ENCONTREI NAS PRATELEIRAS DA KINO ESTAVAM QUASE TOTALMENTE **AUSENTES** DO GRANDE CIRCUITO DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA ÉPOCA, INCLUINDO:

PERSONAGENS ICÔNICOS. AS FACES E FIGURAS SIMPLES E EMOTIVAS QUE LEVAVAM AO TIPO DE IDENTIFICAÇÃO DO LEITOR SOBRE A QUAL FALEI EM *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINAS 29-45.

A MATURIDADE GENÉRICA. UMA COMPREENSÃO DOS DESAFIOS NARRATIVOS ÚNICOS DE LITERALMENTE CENTENAS DE DIFERENTES GÊNEROS, INCLUINDO ESPORTES, ROMANCE, FICÇÃO CIENTÍFICA, FANTASIA, NEGÓCIOS, TERROR, COMÉDIA SEXUAL ETC.



UM FORTE SENSO DE LOCALIDADE. DETALHES AMBIENTAIS QUE ATIVAVAM MEMÓRIAS SENSORIAIS E, QUANDO CONTRASTADOS COM OS PERSONAGENS ICÔNICOS, RESULTAVAM NO "EFEITO MÁSCARA" DISCUTIDO EM *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINAS 42-45.

UMA AMPLA VARIEDADE DE **DESIGNS DE PERSONAGENS**, INCLUINDO TIPOS VASTAMENTE DIVERSOS DE ROSTOS E CORPOS, E O USO FREQÜENTE DE ARQUÉTIPOS RECORRENTES.

O USO FREQÜENTE DE **QUADRINHOS SEM PALAVRAS**, COMBINADOS COM TRANSIÇÕES DE **ASPECTO A ASPECTO** ENTRE OS QUADRINHOS, LEVANDO OS LEITORES A MONTAR CENAS A PARTIR DE INFORMAÇÕES VISUAIS FRAGMENTÁRIAS.

PEQUENOS DETALHES DO MUNDO REAL. A VALORIZAÇÃO DA BELEZA DE COISAS COMUNS PARA CONECTAR-SE COM AS EXPERIÊNCIAS QUOTIDIANAS DOS LEITORES — MESMO EM HISTÓRIAS FANTÁSTICAS OU MELODRAMÁTICAS.

***O* MOVIMENTO SUBJETIVO.** USAR FUNDOS RAJADOS PARA FAZER OS LEITORES SENTIREM QUE ESTÃO SE MOVENDO **COM** UM PERSONAGEM, EM VEZ DE SIMPLESMENTE OBSERVANDO DE FORA SEU MOVIMENTO.

VÁRIOS **EFEITOS EMOCIONAIS EXPRESSIVOS**, COMO FUNDOS EXPRESSIONISTAS, MONTAGENS E CARICATURAS SUBJETIVAS — TODOS DESTINADOS A OFERECER AOS LEITORES UMA JANELA PARA O QUE OS PERSONAGENS ESTÃO SENTINDO.

COLUNA DA ESQUERDA: ARTE DE YAMASAKI & ADACHI, ISHII ISAMI, OSAMU TEZUKA E YASUITI OSIMA.

COLUNA DA DIREITA: SHINJI MIZUSHIMA, YAMASAKI & ADACHI, OSAMU TEZUKA, KEIJI NAKAZAWA E RIYOKO IKEDA (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

CADA UM DELES CONTRIBUÍA PARA A EXPERIÊNCIA DOS MANGÁS DE **DIFERENTES MANEIRAS**, MAS, CONFORME ESTUDEI MINHAS REAÇÕES COMO **LEITOR** E OBSERVEI O **PAPEL** DOS MANGÁS NA SOCIEDADE JAPONESA, ...

... NOTEI UM **TEMA** COMUM EMERGINDO, COMO SE TODAS ESSAS TÉCNICAS ESTIVESSEM CONVERGINDO PARA UM ÚNICO **PROPÓSITO**...

FOSSE PELOS **ROSTOS ICÔNICOS** E PELOS VARIADOS **ARQUÉTIPOS VISUAIS** QUE TINHAM DE SER PREENCHIDOS PELO LEITOR PARA GANHAREM VIDA...

... FOSSE PELOS ENCONTROS SILENCIOSOS COM **AMBIENTES** CAPAZES DE POSICIONAR OS LEITORES DENTRO DE UMA CENA...

... FOSSE PELA CONEXÃO DIRETA COM OS **INTERESSES** E AS **EXPERIÊNCIAS DE VIDA REAL** DO LEITOR MÉDIO...

... OU PELOS RECURSOS GRÁFICOS DESTINADOS A MEXER COM OS LEITORES **EMOCIONALMENTE**, BEM COMO A **MOVÊ-LOS** COM A AÇÃO...

... **TODAS** ESSAS TÉCNICAS AMPLIFICAVAM O SENSO DE **PARTICIPAÇÃO DO LEITOR** NOS MANGÁS, UMA SENSAÇÃO DE SER **PARTE DA HISTÓRIA**, EM VEZ DE MERAMENTE **OBSERVÁ-LA** DE LONGE.

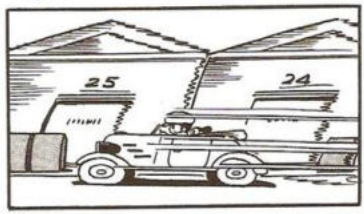
E, EM QUE PESE TODA A CONVERSA SOBRE FORMATOS, MARKETING E "DIFERENÇAS CULTURAIS" EM 1982, CONVENCI-ME DE QUE FOI **ESSA** QUALIDADE DOS MANGÁS QUE ALIMENTOU SEU SUCESSO MACIÇO EM CASA — E, POTENCIALMENTE, NA AMÉRICA DO NORTE.

CAMADA MÉDIA: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

A INDÚSTRIA DOS MANGÁS ERA **IMENSA** E **VARIADA** EM 1982. NÃO ESTOU SUGERINDO QUE HOUVESSE ALGUM TIPO DE **"ESTILO NACIONAL"** DELIBERADO ENFOCANDO O ENVOLVIMENTO DO LEITOR.

NA VERDADE, AS DIFERENÇAS QUE EU VIA ENTRE OS MANGÁS E O GRANDE CIRCUITO AMERICANO PODEM TER SIDO, EM PARTE, UM MERO ACIDENTE DA **HISTÓRIA**.

MUITAS DAS TÉCNICAS DE PARTICIPAÇÃO DOS LEITORES NOS MANGÁS PODEM SER OBSERVADAS ATÉ O "DEUS DO MANGÁ" NO JAPÃO, **OSAMU TEZUKA**, QUE VINHA INSPIRANDO OS ARTISTAS DOS MANGÁS DESDE O FIM DOS ANOS 40.



MOVIMENTO SUBJETIVO NO PRIMEIRO SUCESSO DE TEZUKA, *NEW TREASURE ISLAND*, 1947.

DE COSTUME, UM ARTISTA PODEROSO E POPULAR SÓ PRODUZ UMA GERAÇÃO DE **CÓPIAS EM CARBONO**...

... MAS A PRODUTIVIDADE DE TEZUKA ABRANGIA TAMANHA DIVERSIDADE DE ESTILOS E GÊNEROS QUE MESMO SEUS IMITADORES MAIS SERVIS TINHAM DE ESCOLHER **QUAL** TEZUKA IMITAR, ENQUANTO OS QUE SEGUIAM O **ESPÍRITO** DE SEU TRABALHO BUSCAVAM A DIVERSIDADE EM SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS.

EM 1982, COM UMA CONTRIBUIÇÃO FORTE E CONSISTENTE DE LEITORES, CADA GÊNERO HAVIA ASSUMIDO UMA **FORMA ÚNICA** QUE SE EMPENHAVA EM ATINGIR O NÍVEL DE IMERSÃO SENTIDO PELOS LEITORES — E TÉCNICAS DE **ENVOLVIMENTO DO PÚBLICO** FIZERAM O TRUQUE MUITO BEM.

ASSIM COMO NA NATUREZA, UMA AMPLA DIVERSIDADE DE **ESPÉCIES ARTÍSTICAS** AJUDOU A ACELERAR A EVOLUÇÃO DOS MANGÁS.

QUADRINHOS DOIS E QUATRO: ARTE DE OSAMU TEZUKA.
QUADRINHO SEIS: VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

QUASE **25 ANOS DEPOIS**, OS **MANGÁS TRADUZIDOS** INCLUEM MUITOS DOS GIBIS **MAIS VENDIDOS** NA **AMÉRICA DO NORTE** – E NÃO É SÓ POR CAUSA DE VERSÕES PARA OUTRAS MÍDIAS!

A NARRATIVA DOS MANGÁS SE COMUNICA COM OS LEITORES **DE HOJE** POR MUITAS DAS **MESMAS RAZÕES** PELAS QUAIS SE COMUNICARAM COMIGO EM **1982**.

MAS **DIVERSAMENTE** DE 1982, AS DIFERENÇAS ENTRE OS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS E OS MANGÁS JÁ NÃO SÃO TÃO PRONUNCIADAS.

OS CRESCENTES MERCADOS **ALTERNATIVO** E DAS **GRAPHIC NOVELS** MOSTROU-SE RECEPTIVO A MUITAS DAS MESMAS QUALIDADES LISTADAS NA PÁGINA 216.

ALGUNS ARTISTAS NOS GÊNEROS DO **GRANDE CIRCUITO DOS QUADRINHOS** ACOLHERAM ESTILOS DOS MANGÁS.

E MUITOS ARTISTAS DOS **WEBCOMICS** QUE CRESCERAM COM ANIMÊS E MANGÁS INCORPORARAM ESSAS SENSIBILIDADES EM SEU PRÓPRIO TRABALHO.

TODAVIA, AINDA RESTAM **DIFERENÇAS DISTINTAS** ENTRE OS POPULARES MANGÁS IMPORTADOS DE HOJE E O GIBI NORTE-AMERICANO MÉDIO, TANTO NA SUPERFÍCIE COMO ABAIXO DELA...

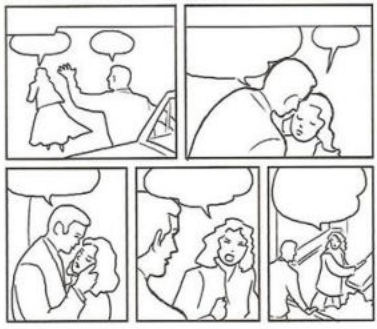
... E ESSE SENSO DE PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO CONTINUA SENDO UM **FATOR**.

QUADRINHO TRÊS: ARTE DE CRAIG THOMPSON, CHRIS WARE, CHYNNA CLUGSTON E DEREK KIRK KIM. QUADRINHO CINCO: ARTE DE FRED GALLAGHER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

QUADRINHO SEIS: ARTE DE RUMIKO TAKAHASHI, MOYOCO ANNO, CLAMP, NATSUKI TAKAYA, MASASHI KISHIMOTO E AI YAZAWA (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

A NARRATIVA NOS TÍTULOS DE **SHOJO*** NO JAPÃO É PARTICULARMENTE ATRAENTE, E DISTINTA DOS GIBIS OCIDENTAIS DO GRANDE CIRCUITO.

NA TRADIÇÃO NORTE-AMERICANA, AS **POSIÇÕES FÍSICAS** DOS PERSONAGENS EM RELAÇÃO UNS AOS OUTROS TENDE A SER CUIDADOSAMENTE EXIBIDA, COMO SE FOSSEM PEÇAS EM UM TABULEIRO — MESMO EM GÊNEROS **SEM AÇÃO**, COMO O ROMANCE.



MAS AS LUTAS DO CORAÇÃO SÃO **EMOCIONAIS**, E NÃO FÍSICAS; ELAS OCORREM **INTERNAMENTE**...

... POR ISSO, QUANDO AS EMOÇÕES **AFLORAM** NOS MANGÁS SHOJO — COMO FAZEM COM FREQÜÊNCIA —, A **"AÇÃO"** PODE SER POUCO MAIS DO QUE UMA MONTAGEM DE ROSTOS FLUTUANTES E EXPRESSIVOS PRECIPITANDO-SE PELA PÁGINA.

SEJA POR MEIO DE **EFEITOS EXPRESSIONISTAS** PARA SUGERIR **EMOÇÃO**...

... SEJA POR TRANSFORMAÇÕES EXAGERADAS DE **CORPOS** INTEIROS...

... A ABORDAGEM DO SHOJO CONVIDA OS LEITORES A **PARTICIPAREM** DA VIDA EMOCIONAL DE SEUS PERSONAGENS, EM VEZ DE MERAMENTE **OBSERVÁ-LOS**.

ENQUANTO ISSO, NOS TÍTULOS **SHONEN** (DESTINADOS A MENINOS), AS EMOÇÕES PODEM IGUALMENTE AFLORAR, COMO OS **ROSTOS** DOS PROTAGONISTAS CONSTANTEMENTE NOS LEMBRAM...

* "SHOJO" = QUADRINHOS DESTINADOS A MENINAS.

QUADRINHO UM: ARTE DE NATSUKI TAKAYA.

QUADRINHOS DOIS E QUATRO: LAYOUTS DA ARTE DE JACK KIRBY E MIHO OBANA. QUADRINHO CINCO: ARTE DE MIWA UEDA. QUADRINHO OITO: ARTE DE MASASHI KISHIMOTO (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

... MAS O SENSO DE PARTICIPAÇÃO É **FÍSICO**, PROVOCADO PELO **MOVIMENTO SUBJETIVO** E POR **ENQUADRAMENTOS** COM **PONTOS DE VISTA** VERTIGINOSOS.

TAK TAK

CALA A BOCA!

TAK

AW, MAN...!

NÃO FAÇA ISSO, NARUTO

O LEITOR DO SHONEN ESTÁ **DENTRO DA AÇÃO**, DA MESMA FORMA QUE O LEITOR DO SHOJO ESTÁ DENTRO DA **CABEÇA** DOS PERSONAGENS.

AS **COMPOSIÇÕES DE PÁGINA** E A **LINGUAGEM CORPORAL** NÃO DISTAM MUITO DOS GÊNEROS DE AÇÃO DO OCIDENTE, E COMPARTILHAM A **META COMUM** DE GERAR **EMPOLGAÇÃO**...

KUNG

KLANG

... MAS OS LEITORES DE MANGÁS ENCONTRAM UMA **VIBRAÇÃO VISCERAL** NESSAS TÉCNICAS DE PARTICIPAÇÃO QUE APARENTEMENTE NÃO ENCONTRAM NOS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS...

... E ALGUNS ARTISTAS NO OCIDENTE RECORRERAM AOS MANGÁS EM BUSCA DE INSPIRAÇÃO PARA **PREENCHER** A **LACUNA**.

VOCÊ DEVIA TER PENSADO NISSO ANTES DE...

CLARO, POR VEZES UM ESTILO É APENAS UM ESTILO, COMO QUANDO LINHAS DE MOVIMENTO SUBJETIVO SÃO USADAS PARA FAZER UM MOMENTO PARECER MAIS "DINÂMICO"...

... OU QUANDO MONTAGENS EXCESSIVAS SÃO USADAS APENAS PARA EMBELEZAR UMA PÁGINA DUPLA...

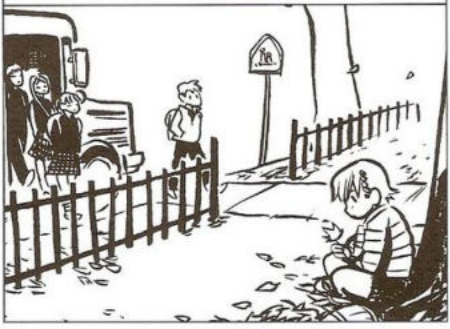
... MAS PÔR O LEITOR **DENTRO** DA HISTÓRIA É AINDA O EFEITO PRIMÁRIO DE MUITAS DAS TÉCNICAS QUE OS MANGÁS EXIBIRAM AO LONGO DOS ANOS...

... E **COMPREENDER** ESSE **EFEITO** É UM BOM PRIMEIRO PASSO PARA EXPLORAR ESSE **PODER**.

QUADRINHO UM: ARTE DE MASASHI KISHIMOTO. QUADRINHO TRÊS: ARTE DE EIICHIRO ODA. QUADRINHO QUATRO: LÁPIS DE MARK BAGLEY, TINTA DE ART THIBERT & DAN PANOSIAN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

QUADRINHO DOIS: BASEADO EM ARTE DE HIROMU ARAKAWA.
QUADRINHO SETE: ARTE DE AMY KIM GANTER (VEJA CRÉDITOS DE ARTE,

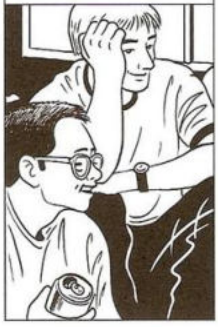
EM VEZ DISSO, ESSES NOVOS QUADRINISTAS DE INFLUÊNCIA JAPONESA ESTÃO SE APROXIMANDO **DE SUAS PRÓPRIAS VIDAS** EM BUSCA DE INSPIRAÇÃO, E DA VIDA DE **SEUS LEITORES,** NO PROCESSO.



EM **MEADOS DOS ANOS 90**, OS MANGÁS (E SEU IRMÃO MAIS VELHO, O ANIMÊ) TINHAM MUITOS FÃS LEAIS NA AMÉRICA DO NORTE, E ENTRE ELES ESTAVAM ARTISTAS QUE AGORA COMEÇAM A MUDAR SIGNIFICATIVAMENTE OS QUADRINHOS NA **WEB** E, CADA VEZ MAIS, NA **FORMA IMPRESSA**.

MAS AQUELA GERAÇÃO DE JOVENS LEITORES DE MANGÁ ERA **PEQUENA** EM COMPARAÇÃO COM A QUE TEMOS AGORA. E QUANDO **ESTA** ONDA ATINGIR A MATURIDADE, ELA CONTARÁ HISTÓRIAS QUE INSPIRARÃO TODA UMA NOVA GERAÇÃO.

E O FARÁ USANDO AS **PESSOAS** QUE CONHECE E COMPREENDE...



... OS **LUGARES** A QUE CONSEGUE DAR VIDA...

... OS **INTERESSES** E **DETALHES** QUOTIDIANOS QUE PODE TORNAR REAL PARA SEUS LEITORES...

... E AS **EMOÇÕES** E **SENSAÇÕES** QUE CONHECE EM PRIMEIRA MÃO.

E CONFORME ESTILOS E HISTÓRIAS EM **AMBOS** OS LADOS DO OCEANO PACÍFICO CONTINUAREM A EVOLUIR, OS **MANGÁS** PODERÃO SER VISTOS COMO O QUE SEMPRE FORAM:

UM OUTRO NOME PARA **QUADRINHOS**.

QUADRINHO UM: ARTE DE BRYAN LEE O'MALLEY (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

2

DESVENDANDO OS GÊNEROS

COMO EM QUALQUER MEIO, QUANDO UM **ESTILO**, **FORMATO** OU **TIPO DE HISTÓRIA PESSOAL** SE FIRMA NOS QUADRINHOS, ELE PROVAVELMENTE SERÁ **IMITADO**.

ENCONTRE GENTE SUFICIENTE **FAZENDO** HISTÓRIAS DESSE TIPO, E VOCÊ TERÁ UM **"GÊNERO"**.

QUALQUER MERCADO CRIATIVO TEM UM PUNHADO DE GÊNEROS POPULARES E SEUS SUBGÊNEROS ASSOCIADOS.

ALGUNS, COMO OS ABRANGENTES GÊNEROS DA **COMÉDIA** E DA **TRAGÉDIA**, JÁ ESTÃO CONOSCO HÁ MILHARES DE ANOS...

... ENQUANTO OUTROS SUBGÊNEROS MUITO MAIS **ESPECÍFICOS** PODEM IR E VIR NUM PISCAR DE OLHOS.

GÊNEROS SE CONSTROEM EM TORNO DAS **EXPECTATIVAS DO PÚBLICO**. QUANDO O GÊNERO É **AMPLO**, A LISTA DE EXPECTATIVAS É **CURTA**.

COMÉDIAS NOS FAZEM **RIR**. TRAGÉDIAS NOS FAZEM **CHORAR***.

← (Tudo bem, está mesmo arrepiante. Desculpe.)

QUANDO O GÊNERO É MAIS **ESPECÍFICO**, A LISTA DE EXPECTATIVAS PODE FICAR UM POUCO MAIS **LONGA**.

COMÉDIA ROMÂNTICA ANOS 90

- ☑ ENCONTRO CASUAL E CHARMOSO.
- ☑ ANTIPATIA INICIAL.
- ☑ APAIXONAM-SE MESMO ASSIM.
- ☑ CANÇÃO POPULAR AMERICANA DE MEADOS DO SÉCULO 20 (OPCIONAL: PODE SERVIR DE TÍTULO PARA O FILME).
- ☑ AMIGOS DO PEITO MALUCOS.
- ☑ ANIMAL OU CRIANÇA PRECOCE.
- ☑ BRIGA, ROMPIMENTO.
- ☑ PASSAGEM DE SOLIDÃO E ANSIEDADE.
- ☑ RECONCILIAÇÃO ROMÂNTICA (OPCIONAL: PODE INCLUIR UMA CORRIDA ATRÁS DE TÁXI OU AVIÃO).

* EM NOSSA ÉPOCA, PELO MENOS. NOS DIAS DE SHAKESPEARE A LISTA NÃO ERA NEM DE LONGE TÃO CURTA.

GÊNEROS TÊM **CICLOS DE VIDA**. CONFORME ELES **ENVELHECEM**, TAIS LISTAS PODEM FICAR TÃO **LONGAS** QUE ELES COMEÇAM A ARQUEAR-SE SOB O PESO DE TANTAS **EXPECTATIVAS** FORMULARES.

NAQUELE MOMENTO, SEU PÚBLICO PODE COMEÇAR A MINGUAR...

Z Z Z Z

... **OU** UMA NOVA SAFRA DE CRIADORES PODE **JOGAR FORA** ESSA LISTA E DAR **NOVA VIDA** AO GÊNERO, REDESCOBRINDO SEU **ATRATIVO BÁSICO**.

QUANDO O ARTISTA **JACK KIRBY** AJUDOU A DEFINIR O MODERNO GÊNERO DOS **SUPER-HERÓIS** NOS ANOS 60*, OS GIBIS DE SUPER-HERÓIS JÁ EXISTIAM HAVIA MAIS DE **20 ANOS**.

ATENÇÃO! HÁ UM DISPOSITIVO INFALÍVEL NO... UHHHH!

ESTÁ NOS ATIRANDO... CONTRA A TORRE!

VOCÊS DOIS... FIQUEM PERTO DE MIM!

MEU CORPO VAI PROTEGÊ-LOS!

O GÊNERO DOS SUPER-HERÓIS TINHA SUAS **REGRAS**, APRENDIDAS COM ANOS DE TENTATIVA E ERRO: LAYOUTS CLAROS E DIAGRAMÁTICOS, FIGURAS INTEIRAS EM AÇÃO, LINHAS SUAVES E FLUIDAS...

GRAÇAS A MINHA MEMÓRIA FOTOGRÁFICA, TODOS OS DETALHES SERÃO PERFEITOS... E NA ESCALA EXATA!

MALLVILLE B

MAS KIRBY **ROMPEU** CADA UMA DESSAS REGRAS, E COM ISSO SALVOU O GÊNERO DE SI MESMO (AO MENOS POR ALGUM TEMPO).

SE VOCÊ DECIDIR FAZER QUADRINHOS EM UM GÊNERO ESPECÍFICO, PODERÁ **APERFEIÇOAR** UMA FÓRMULA CRIADA POR **OUTROS** OU CRIAR A **SUA PRÓPRIA**.

DE UMA FORMA OU DE OUTRA, É ÚTIL **ENTENDER** O QUE **É** ESSA FÓRMULA.

E ISSO SIGNIFICA OBSERVAR UMA **VARIEDADE** DE GÊNEROS PARA SABER EM QUE O SEU É ÚNICO...

... E SE ELE ESTÁ OU NÃO **TENDO SUCESSO** EM SEUS **PROPÓSITOS** MAIS BÁSICOS.

* ESPECIALMENTE EM COLABORAÇÃO COM O ARGUMENTISTA STAN LEE.

QUADRINHO TRÊS: ARTE DE JACK KIRBY. QUADRINHO QUATRO: ARTE DE CURT SWAN (ACHO! — VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

GÊNEROS PODEM LEVAR **DÉCADAS** PARA EVOLUIR. NO JAPÃO, AS DIVERSIFICADAS HISTÓRIAS DE TEZUKA INSPIRARAM VÁRIOS GÊNEROS MODELADOS DE PERTO EM SEU ESTILO...

... MAS, A CADA GERAÇÃO QUE PASSAVA, OS ARTISTAS CONDUZIAM SUAS HISTÓRIAS E ESTILOS EM DIFERENTES DIREÇÕES, DE ACORDO COM AS NECESSIDADES DE SEUS GÊNEROS DE ESCOLHA, ATÉ QUE GRANDE PARTE DA SEMELHANÇA FAMILIAR ENTRE OS GÊNEROS SE PERDEU.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

O SUCESSO DE TEZUKA DOS ANOS 50, **ASTROBOY** (1), FOI UM CLARO PROGENITOR DO ESTILISTICAMENTE SIMILAR **CYBORG 009** (2), DE SHOTARO ISHINOMORI, UMA DÉCADA MAIS TARDE. MAS, NA DÉCADA DE 80, SÉRIES DE FICÇÃO CIENTÍFICA COMO **APPLESEED** (3), DE MASAMUNE SHIROW, HAVIAM LEVADO O APEGO DESSE GÊNERO A PARAFERNÁLIAS A UM GRAU MUITO SUPERIOR, RESULTANDO EM UM ESTILO TECNÓFILO MAIS ORNADO E DETALHISTA.

ENQUANTO ISSO, A SÉRIE **SAFIRE** (4), DE TEZUKA, DE 1954, ANTECIPOU TANTO O ESTILO FLORIDO E ANDRÓGINO DE **ROSA DE VERSAILLES** (5), DE RIYOKO IKEDA, COMO A FARSA SEXUAL FRENÉTICA E GENERICAMENTE TRANSGRESSORA **RANMA 1/2** (6), DE RUMIKO TAKAHASHI.

E EMBORA O GIBI DE SAMURAIS DO PRÓPRIO TEZUKA, **DORORO** (7), NÃO SURGISSE SENÃO NO FINAL DOS ANOS 60, O ANTERIOR **NINJA BUCHEICHO (8)**, DE SAMPEI SHIRATO, MOSTRAVA FORTES INFLUÊNCIAS DE TEZUKA, ASSOCIADAS A UMA QUALIDADE LINEAR OBLÍQUA E EXPRESSIVA QUE ERA TODA SUA, NUMA LINHA IMITADA E EXPANDIDA NUM CONTEXTO MAIS REALISTA POR ARTISTAS COMO GOSEKI KOJIMA, FAMOSO PELO **LOBO SOLITÁRIO** (9).

PERGUNTE A SI MESMO: O GÊNERO EM QUE VOCÊ PRETENDE ATUAR AINDA ESTÁ **CRESCENDO**? HÁ ALGO QUE VOCÊ POSSA FAZER PARA **ACELERAR** SEU CRESCIMENTO?

UMA ÚNICA PESSOA PODE TER UM **IMPACTO** ENORME EM UM GÊNERO — OU MESMO EM UMA **NAÇÃO** INTEIRA DE QUADRINHOS!

A PRODUÇÃO MACIÇA DE TEZUKA MOLDOU UM SÉCULO DE **MANGÁS**, ENQUANTO A ABORDAGEM DINÂMICA DE KIRBY CONSTITUIU A FACE DOS QUADRINHOS **AMERICANOS** DO GRANDE CIRCUITO DURANTE MUITOS ANOS.

SIMILARMENTE, **HERGE**, O MESTRE BELGA DO SÉCULO 20, CONSTRUIU AMBIENTES TÃO DETALHADOS E RICOS EM SUA FAMOSA SÉRIE **TINTIN**...

... QUE A PARTE DO LEÃO ENTRE OS ARTISTAS QUE SEGUIRAM SEUS PASSOS DEU À **CRIAÇÃO DE MUNDOS** UM PAPEL PROEMINENTE EM SEU TRABALHO, AJUDANDO A DISTINGUIR OS QUADRINHOS EUROPEUS DAS VARIEDADES TANTO NORTE-AMERICANA COMO JAPONESA DURANTE MUITOS ANOS.

NOS ÚLTIMOS ANOS, CARTUNISTAS DE NÍVEL MUNDIAL, COMO **HAYAO MIYAZAKI**, ESTIVERAM MAIS INCLINADOS A TOMAR IDÉIAS EMPRESTADAS DO MUNDO TODO, O QUE LEVOU A UMA CONFUSÃO DAS FRONTEIRAS ENTRE ESTILOS REGIONAIS...

... ENQUANTO UMA CULTURA MUNDIAL DE ARTISTAS DA **WEB** ESTEVE QUEBRANDO AS FRONTEIRAS AINDA MAIS COM UMA EXPLOSÃO DE DIVERSOS **GÊNEROS** E **ESTILOS** NÃO RESTRINGIDOS POR MERCADOS REGIONAIS...

RELACIONAMENTOS | JOGOS | MÚSICA

AUTOBIOGRAFIA | POLÍTICO | TERROR

AUTOBIOGRAFIA FAJUTA | QUADRINHOS DE AMIZADES ANDRÓGINAS INTERESTELARES | COMÉDIA ROMÂNTICA SOCIOPOLÍTICA, PSEUDO-HISTÓRICA, SOBRENATURAL E NEO-ABSURDISTA

... OU PELA NECESSIDADE DE BRIGAR POR **ESPAÇO EM PRATELEIRAS**.

SE ESSAS TENDÊNCIAS PERSISTIREM, PODEMOS PERGUNTAR SE TODA ESSA **IDÉIA** DE GÊNEROS PODE FICAR **MARGINALIZADA**.

SERÁ QUE TAL COISA É **POSSÍVEL**, PORÉM? E **SE FOR** POSSÍVEL, **AJUDARIA** OU **PREJUDICARIA** OS QUADRINHOS?

A **RESPOSTA**, COMO DE COSTUME, DEPENDE DE **A QUEM** VOCÊ DIRIGE A PERGUNTA.

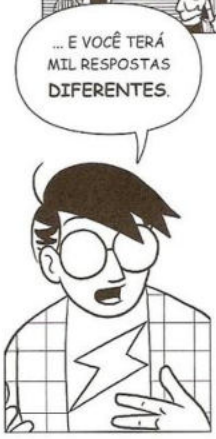
QUADRINHO UM: ARTE DE HERGE. QUADRINHO DOIS: ARTE DE MOEBIUS, JEAN-CLAUDE MEZIERES E LEWIS TRONDHEIM. QUADRINHO TRÊS: ARTE DE HAYAO MIYAZAKI (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

QUADRINHO QUATRO: ARTE DE JEFF JACQUES, MIKE KRAHULIK, MITCH CLEM, JAMES KOLCHALKA, ERIC MILLIKIN, JOE ZABEL, JEFFREY ROWLAND, JENN MANLEY LEE E DYLAN MECONIS (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

ALGUNS CRÍTICOS E ARTISTAS DESCARTAM **TODOS** OS QUADRINHOS COM GÊNERO COMO MATÉRIA BARATA BASEADA NUM DENOMINADOR COMUM, COMO PRODUTOS DE AMBIÇÕES ARTÍSTICAS E LITERÁRIAS FRUSTRADAS.
ELES LHE DIRÃO QUE AS MAIS IMPORTANTES OBRAS DA LITERATURA TENDEM A **DESAFIAR** TAIS CATEGORIAS (PELO MENOS ATÉ QUE *NERDS* COMO EU AS CLASSIFIQUEM APÓS O FATO).
"TORRE DE MARFIM"
SE VOCÊ CONCORDAR E PREFERIR SEGUIR SEU PRÓPRIO CAMINHO, SEM TENTAR ENCAIXAR-SE NA "PRATELEIRA" DE NINGUÉM, TANTO MELHOR.
VOCÊ SEGUIRÁ OS PASSOS DE **GIGANTES**.
POR OUTRO LADO, MUITOS DOS GRANDES CARTUNISTAS DA HISTÓRIA QUERIAM SIMPLESMENTE ESCREVER A MELHOR HISTÓRIA POSSÍVEL, E SE ISSO SIGNIFICASSE TRABALHAR **DENTRO** DE UM GÊNERO, TUDO BEM. ELES APRECIAVAM A COMPANHIA.
UMA VEZ MAIS, NÃO HÁ UMA RESPOSTA CERTA.
TUDO O QUE PODEMOS DIZER COM CERTEZA É QUE GÊNEROS PODEM **AMADURECER**...
... E PODEM **APODRECER**...
... MAS SE VOCÊ SÓ PROVAR UM ÚNICO SABOR DE QUADRINHOS...
... PODE NUNCA SABER A **DIFERENÇA**.

3

DESVENDANDO A CULTURA DOS QUADRINHOS



A PRIMEIRA É A DEVOÇÃO À **BELEZA**, À **TÉCNICA** E A UMA TRADIÇÃO DE **EXCELÊNCIA** E **MAESTRIA**.

A CONSCIÊNCIA DE QUE A **PERFEIÇÃO** TALVEZ NÃO SEJA **ATINGÍVEL** NESTA VIDA... MAS DE QUE NÃO HÁ RAZÃO PARA NÃO **LUTARMOS** POR ELA.

A CRENÇA DE QUE, SE O PODER DAS **HISTÓRIAS** E DOS **PERSONAGENS** SE FIZER SENTIR, **NADA MAIS IMPORTA**.

O DESEJO DE CRIAR UMA ARTE QUE NOSSOS DESCENDENTES POSSAM ESCAVAR DAQUI A MIL ANOS E AINDA PENSAR: "EI, ISTO AQUI É **BOM**!".

ENTÃO, VEM A DEVOÇÃO AO **CONTEÚDO** DE UMA OBRA, PONDO A ARTE TOTALMENTE A SERVIÇO DO **TEMA**.

A DISPOSIÇÃO DE CONTAR HISTÓRIAS DE MANEIRA TÃO **HARMONIOSA** QUE O **NARRADOR** DA HISTÓRIA PRATICAMENTE **DESAPAREÇA** NO NARRAR.

ESQUERDA: ARTE DE HAL FOSTER, COLLEEN DORAN E P. CRAIG RUSSELL. DIREITA: ARTE DE LYNN JOHNSTON, JACK KIRBY E DAN DECARLO (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

EM SEGUIDA VEM A DEVOÇÃO AOS **QUADRINHOS EM SI**, À DESCOBERTA DO QUE A **FORMA** QUADRINÍSTICA É CAPAZ DE FAZER.

A ANSIEDADE DE VIRAR OS QUADRINHOS PELO AVESSO E DE PONTA-CABEÇA, NUM ESFORÇO POR **COMPREENDER** MAIS PLENAMENTE SEU POTENCIAL.

E O SOL SE PÔS.

A DISPOSIÇÃO DE DEIXAR QUE A ARTE E A HISTÓRIA OCUPEM UM **LUGAR SECUNDÁRIO**, SE FOR PRECISO, NA BUSCA POR **NOVAS IDÉIAS** CAPAZES DE **MUDAR** OS QUADRINHOS PARA MELHOR.

E, POR FIM, O DESEJO DE **HONESTIDADE**, **AUTENTICIDADE** E UMA CONEXÃO COM A **VIDA REAL**.

A DETERMINAÇÃO DE **ESPELHAR** A VIDA — COM VERRUGAS E TUDO — E DE RESISTIR A **MIMÁ-LA** OU A **SE VENDER**.

A DETERMINAÇÃO DOS ARTISTAS DE PERMANECEREM **LEAIS A SI MESMOS** SEM JAMAIS SE LEVAREM **MUITO A SÉRIO**, DE NÃO SEGUIR A BANDEIRA DE NINGUÉM...

... NEM MESMO A SUA **PRÓPRIA**.

ESQUERDA: ARTE DE ART SPIEGELMAN, KEVIN HUIZENGA E DANIEL MERLIN GOODBREY. DIREITA: ARTE DE JULIE DOUCET, JACQUES TARDI E R. CRUMB (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

QUANDO UM ARTISTA PASSA A CRIAR SEUS QUADRINHOS EM TORNO DESSAS COLEÇÕES DE VALORES, ELE PODE ENCONTRAR UMA **TRIBO** LIVREMENTE AFILIADA DE QUADRINISTAS DE MENTALIDADE SIMILAR COMPARTILHANDO-OS. PARA O BEM DA DISCUSSÃO, OS CHAMAREMOS DE:

OS **CLASSICISTAS**

EXCELÊNCIA, TRABALHO DURO, DOMÍNIO DA ARTE, A BUSCA PELA BELEZA PERDURÁVEL.

OS **ANIMISTAS**

PÔR O CONTEÚDO PRIMEIRO, CRIAR VIDA POR MEIO DA ARTE, CONFIAR NA PRÓPRIA INTUIÇÃO.

OS **FORMALISTAS**

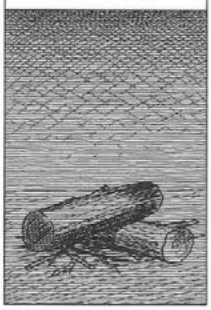
COMPREENSÃO DA, EXPERIMENTAÇÃO COM, E FIDELIDADE À FORMA DOS QUADRINHOS.

OS **ICONOCLASTAS**

HONESTIDADE, VITALIDADE, AUTENTICIDADE E DESPRETENSIOSIDADE. PÔR A VIDA EM PRIMEIRO LUGAR.

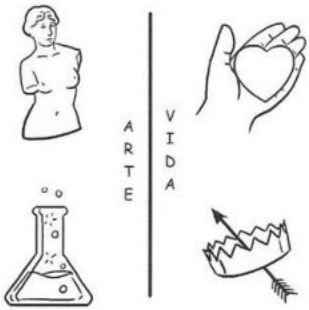
MAS PODEMOS USUALMENTE DIZER QUAL FOGUEIRA ARDE **MAIS FORTE** PARA UM DADO CRIADOR...

... E QUASE SEMPRE UMA DAS QUATRO FOGUEIRAS ARDE POUCO OU NEM CHEGA A ARDER PARA ELE.



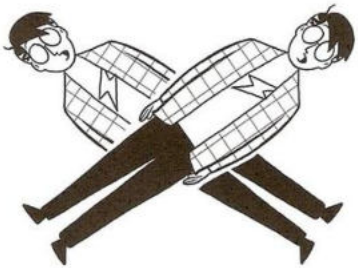
POR EXEMPLO, OS IDEAIS CLASSICISTA E ANIMISTA LANÇAM MÃO DE TRADIÇÕES **ARTÍSTICAS** E **NARRATIVAS** QUE OS FORMALISTAS E ICONOCLASTAS GOSTAM DE **SUBVERTER**.

E CLASSICISTAS E FORMALISTAS COMPARTILHAM UM ENFOQUE NA **ARTE PELA ARTE**, EM CONTRASTE COM A TENDÊNCIA ANIMISTA/ICONOCLASTA DE VER A ARTE PRIMARIAMENTE PELAS LENTES DA **VIDA**.

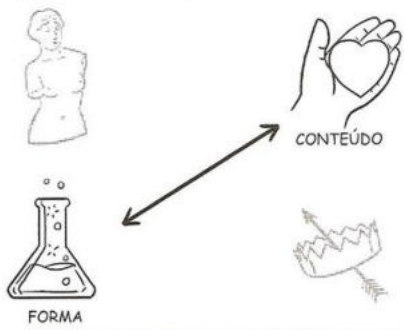


QUADRINHOS DE QUATRO A SEIS: ARTE DE MILTON CANIFF, ART SPIEGELMAN E DAVE McKEAN (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

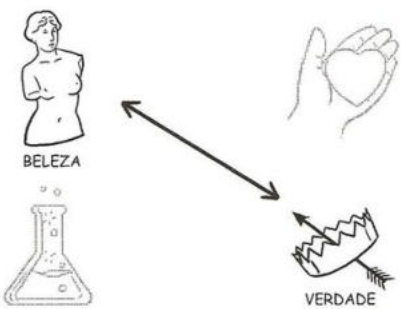
MISTURAR AS **DIAGONAIS** É MENOS COMUM, PORQUE CANTOS OPOSTOS REPRESENTAM COM FREQÜÊNCIA **VALORES** OPOSTOS.



UMA ABORDAGEM **FORMALISTA** TORNA A FORMA DOS QUADRINHOS **VISÍVEL** POR MEIO DA EXPERIMENTAÇÃO — EXATAMENTE O QUE O **ANIMISTA** MOVIDO PELO CONTEÚDO TENTA **EVITAR**, PONDO A HISTÓRIA NA FRENTE.



E **CLASSICISTAS**, QUE BUSCAM OBRAS COM **BELEZA**, PODEM ACHAR POUCO TERRENO COMUM COM **ICONOCLASTAS**, QUE SE SENTEM IMPELIDOS A CONFRONTAR AS **"FEIAS VERDADES"** DA VIDA.

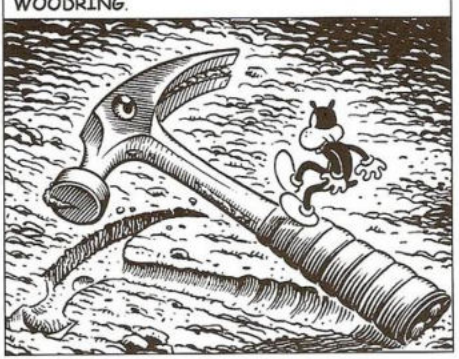


HÁ AQUELES QUE INCORPORAM ESSES IDEAIS CONFLITANTES EM SUA ARTE, MAS TENDEM A COMBINÁ-LOS COMO **ÓLEO** E **ÁGUA**...

... COM CADA IDEAL, GOVERNANDO UM **ASPECTO DIVERSO** DO TRABALHO.

UMA REPRESENTAÇÃO ARTISTICAMENTE BELA E MAGISTRAL DO GROTESCO SUBMUNDO DA CULTURA JUNK, POR EXEMPLO, COMO NO CASO DE **CHARLES BURNS**...

... OU UMA OBRA DELIBERADAMENTE INVENTIVA E FORMALMENTE CIENTE, COM UM PURO MISTÉRIO INTUITIVO EM SEU CERNE, COMO NA ARTE DE **JIM WOODRING**.



QUADRINHOS CINCO E SEIS: ARTE DE CHARLES BURNS E JIM WOODRING (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

É TENTADOR VER ESSAS CATEGORIAS COMO UMA EXTENSÃO DA **PERSONALIDADE** DO ARTISTA.

AS QUATRO TRIBOS CORRESPONDEM APROXIMADAMENTE ÀS QUATRO FUNÇÕES DO **PENSAMENTO HUMANO** DE CARL JUNG*...

SENSAÇÃO

INTUIÇÃO

PENSAMENTO

SENTIMENTO

... E EU SEI QUE EM MEU PRÓPRIO CASO, SENDO UM FILHO ANALÍTICO E NERD DE UM ENGENHEIRO, A TENDÊNCIA SERIA BUSCAR A FOGUEIRA **FORMALISTA**.

AINDA ASSIM, TUDO DE QUE ESTAMOS FALANDO AQUI É DE UMA COLEÇÃO DE **GRUPOS** OBSERVÁVEIS, DE VALORES QUE DIFERENTES GRUPOS DE PESSOAS PARECEM **COMPARTILHAR**.

SERIA ERRADO, PARA NÃO DIZER NOCIVO, PRESUMIR QUE O POTENCIAL OU A PERSONALIDADE ARTÍSTICA DE ALGUÉM É **DEFINIDO POR TODA A VIDA** POR TAIS ESCOLHAS.

OH, VOCÊ NÃO **ENTENDERIA**, MARTIN. VOCÊ É UM "ANIMISTA".

UM **O QUÊ**?

=HMPH=

QUALQUER QUE SEJA A SUA PERSONALIDADE, NÃO HÁ NADA QUE O IMPEÇA DE PASSAR **DE UM GRUPO PARA OUTRO** SEMPRE QUE DESEJAR.

DITO ISSO, BUSCAR UMA OU DUAS DESSAS FILOSOFIAS ARTÍSTICAS PODE ACABAR SE MOSTRANDO UM **BOM RUMO** PARA VOCÊ A LONGO PRAZO...

... AINDA QUE NÃO SEJA O QUE VOCÊ ESTÁ SEGUINDO **AGORA**.

* MAIS SOBRE AS CATEGORIAS DE JUNG, VER A PÁGINA DE NOTAS DESTE CAPÍTULO.

TODOS NÓS PROCURAMOS RESPOSTAS PARA AS GRANDES QUESTÕES DOS QUADRINHOS, ESPECIALMENTE QUANDO ESTAMOS APENAS COMEÇANDO.
O QUE CONSTITUI UMA BOA PÁGINA? COMO PODEMOS NOS COMUNICAR MELHOR COM NOSSOS LEITORES? QUE PAPEL A ARTE DEVE DESEMPENHAR EM NOSSAS VIDAS?

MAS DEPENDENDO DA TRIBO QUE VOCÊ CONSULTAR, CADA PERGUNTA PODE TER ATÉ QUATRO RESPOSTAS DIFERENTES!

E MESMO QUE VOCÊ TENHA SORTE E ENCONTRE AS RESPOSTAS CERTAS PARA VOCÊ DESDE O INÍCIO, É ÚTIL COMPREENDER AS ALTERNATIVAS.

PORQUE, APESAR DE TODAS AS SUAS FORÇAS, CADA UMA DESSAS QUATRO ABORDAGENS À FEITURA DE QUADRINHOS TEM SEU PRÓPRIO PONTO FRACO.

O AMOR DO CLASSICISTA POR HARMONIA E EQUILÍBRIO, POR EXEMPLO, PODE RESULTAR EM UM UNIVERSO INVOLUNTARIAMENTE ESTÁTICO, SEM REAL DRAMATICIDADE.

A ABORDAGEM INTUITIVA DOS ANIMISTAS PODE PRODUZIR OBRAS VÍVIDAS POR ALGUM TEMPO, MAS OS ANOS NEM SEMPRE LHE SÃO GENTIS NA AUSÊNCIA DE UMA PERSPECTIVA MAIS AMPLA.

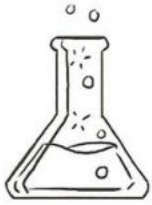
OS FORMALISTAS PODEM PRODUZIR QUADRINHOS SECOS, ACADÊMICOS OU ATÉ ILEGÍVEIS AO SE OBCECAREM COM A FORMA EM DETRIMENTO DO CONTEÚDO.

OS **CLASSICISTAS** FORAM A **ESPINHA DORSAL** DOS QUADRINHOS, DESENVOLVENDO E REFINANDO UM SÉCULO DE TÉCNICAS.

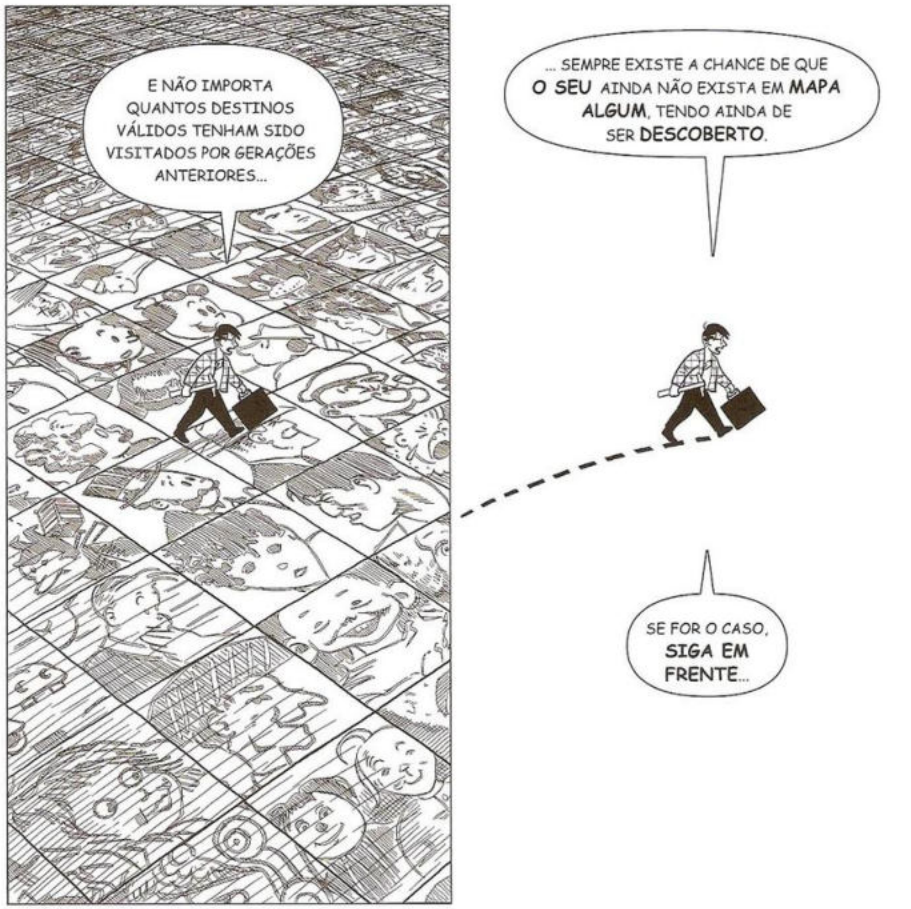
OS **ANIMISTAS** GERARAM MAIS **LEITORES** DO QUE AS OUTRAS TRÊS TRIBOS JUNTAS, E SÃO NOSSO PATRIMÔNIO MAIS VALIOSO.

OS **FORMALISTAS** PROMOVEM O CONSTANTE AVANÇO DOS QUADRINHOS, ESTANDO À FRENTE DE CADA GERAÇÃO DE NOVAS **IDÉIAS**.

E OS **ICONOCLASTAS** SÃO A **CONSCIÊNCIA** DOS QUADRINHOS, E A FONTE DE MUITAS DE SUAS OBRAS MAIS PROFUNDAS.



NÃO IMPORTA QUÃO BOM SEJA O SEU **MAPA**, ENCONTRAR SEU LUGAR NO PANORAMA DOS QUADRINHOS É MUITO MAIS FÁCIL SE VOCÊ ESTIVER DISPOSTO A **EXPLORAR**.
É SÓ POR MEIO DA **EXPLORAÇÃO** QUE CADA UM DE NÓS ALCANÇA UM SENSO SÓLIDO DE AONDE DESEJA **IR**.


E NÃO IMPORTA QUANTOS DESTINOS VÁLIDOS TENHAM SIDO VISITADOS POR GERAÇÕES ANTERIORES...
... SEMPRE EXISTE A CHANCE DE QUE **O SEU** AINDA NÃO EXISTA EM **MAPA ALGUM**, TENDO AINDA DE SER **DESCOBERTO**.
SE FOR O CASO, **SIGA EM FRENTE**...

... E, ENQUANTO ISSO, FIQUE DE OLHO EM IDÉIAS PROVENIENTES DE OUTROS LUGARES NO MAPA...

... EM OUTROS TIPOS DE HISTÓRIA, ALÉM DOS QUE VOCÊ JÁ CONHECE...

... E EM OUTRAS RAZÕES PARA CONTÁ-LAS...

... DE MODO QUE QUANDO ENCONTRAR UM LUGAR QUE LHE AGRADE...
... VOCÊ POSSA FAZER BOM USO DESSE TERRENO...

... E DAR A SEUS LEITORES UMA RAZÃO PARA IR AO SEU ENCONTRO.

NOTAS

CAPÍTULO 6: SEU LUGAR NOS QUADRINHOS

COMENTÁRIOS GERAIS SOBRE MANGÁS

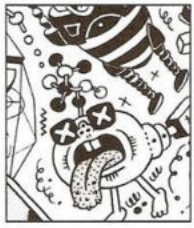
ESTOU USANDO A PALAVRA "MANGÁ" PARA DESIGNAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS FEITAS NO JAPÃO E PUBLICADAS ORIGINALMENTE EM JAPONÊS. EU PODERIA USAR A EXPRESSÃO "FORMATO MANGÁ" OU "ESTILO MANGÁ" PARA DESIGNAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PROVINDAS DE OUTRAS PARTES, MAS INFLUENCIADAS PELO JAPÃO. MAS PARA MIM ISSO TUDO SÃO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS. DITO ISSO, SE ALGUM INDIVÍDUO DE NEWARK QUISER CHAMAR SUAS HISTÓRIAS DE "O MELHOR MANGÁ DE NOVA JÉRSEI", NÃO SOU EU QUEM VAI DISCUTIR.

ESTA SEÇÃO SE LIMITA, SOBRETUDO, À DINÂMICA ENTRE OS ESTILOS JAPONÊS E NORTE-AMERICANO, PORQUE FOI ESSE O MAIS VISÍVEL EMBATE CULTURAL QUE HOUVE AQUI NOS ÚLTIMOS ANOS, MAS QUADRINHOS COREANOS, CHINESES E DE OUTRAS PARTES DA ÁSIA ESTÃO COMEÇANDO A APARECER NAS PRATELEIRAS. SUA ABORDAGEM NARRATIVA MOSTRA ALGUMAS DIFERENÇAS CLARAS COM O JAPÃO, MAS ELES PROVÊM CLARAMENTE DA MESMA PARTE DO MUNDO, ASSIM COMO OS QUADRINHOS BRITÂNICOS SEGUIRAM UM CAMINHO DISTINTO DO DE SUAS CONTRAPARTIDAS AMERICANAS, SENDO AINDA ASSIM UMA PARTE RECONHECÍVEL DA TRADIÇÃO QUADRINÍSTICA EM LÍNGUA INGLESA.

OUTROS FATORES PODEM COMPLICAR A DIVISA ORIENTE/OCIDENTE. PARTE DA COLORAÇÃO EM HISTÓRIAS RECENTES DO GRANDE CIRCUITO AMERICANO FOI INFLUENCIADA POR ÁLBUNS EUROPEUS CLÁSSICOS, O QUE A LEVOU A UMA DIREÇÃO TOTALMENTE DIVERSA, E AS CORES EM SI SÃO UMA GRANDE LINHA DIVISÓRIA, JÁ QUE QUASE TODOS OS MANGÁS SÃO EM PRETO E BRANCO (VER *DESVENDANDO OS QUADRINHOS* PARA ALGUMAS IDÉIAS SOBRE COMO A COR AFETA A EXPERIÊNCIA DE LEITURA).

A MAIORIA DOS MEUS EXEMPLOS NESTE CAPÍTULO PROVÉM DO GRANDE CIRCUITO DOS MANGÁS, INCLUINDO ALGUNS TÍTULOS POPULARES DE SHOJO E SHONEN, PORQUE SÃO ESSES OS TIPOS DISPONÍVEIS AQUI; MAS AS LIVRARIAS NORTE-AMERICANAS SÓ MOSTRAM UMA FRAÇÃO DO QUE SE ENCONTRA DISPONÍVEL NO JAPÃO. ALGUNS GÊNEROS MAL CHEGAM ÀS PRATELEIRAS, ESPECIALMENTE OS QUE LIDAM COM PROFISSÕES E ATIVIDADES ESPECÍFICAS. EXISTE TAMBÉM NO JAPÃO UMA CONTRAPARTIDA DA CENA UNDERGROUND E ALTERNATIVA AMERICANA QUE NÃO CRUZA MUITO O OCEANO. VEJA A BIBLIOGRAFIA PARA LIVROS SOBRE O ASSUNTO.

ARTE DOS ARTISTAS COREANOS KIM JEA EUN E DOHA KANG. Á DIREITA: ARTE DE HIRONORI KIKUCHI E YUKO TSUND (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).



NENHUM PAÍS TEM TODAS AS RESPOSTAS. CARTUNISTAS DE TODAS AS PARTES TOMAM ATALHOS. EDITORES POR TODA A PARTE TENTAM CLONAR O QUE QUER QUE TENHA FUNCIONADO DA ÚLTIMA VEZ. AS PRATELEIRAS DAS LOJAS SÃO POR TODA PARTE PEQUENAS DEMAIS. ENTRETANTO, OS ARTISTAS DE MANGÁ DO FINAL DO SÉCULO 20 FIZERAM PROGRESSOS EXCEPCIONAIS PARA LIBERAR O POTENCIAL DOS QUADRINHOS, E ACHO QUE ESTUDAR SEUS RESULTADOS PODE SER PROVEITOSO PARA QUALQUER PESSOA QUE LEVE A SÉRIO A FEITURA DE QUADRINHOS.

PÁGINA 116 — MAIS SOBRE TÉCNICAS DE MANGÁ

FACES ICÔNICAS:

VEJA DESVENDANDO OS QUADRINHOS, PÁGINAS 30-45, PARA UMA DISCUSSÃO SOBRE COMO AS IMAGENS CARTUNÍSTICAS AFETAM A EXPERIÊNCIA DE LEITURA. NESTE PONTO, O CONTRASTE ORIENTE/OCIDENTE QUE NOTEI EM 1982 SE DAVA ESPECIFICAMENTE ENTRE OS MANGÁS E AS REVISTAS DE SUPER-HERÓIS DO "GRANDE CIRCUITO". HAVIA MUITOS PERSONAGENS DE CARTUM EM TIRINHAS DE QUADRINHOS E NAS REVISTAS JUVENIS DA GOLD KEY, DA DISNEY ETC.

SENSO DE LOCALIDADE:

ISSO ERA UM POUCO MAIS FORTE EM 1982 DO QUE AGORA. OS MANGÁS JAMAIS FORAM TÃO LONGE COMO OS EUROPEUS NO DEPARTAMENTO DE CRIAÇÃO DE MUNDOS (EXCETO POR ARTISTAS DE INFLUÊNCIA EUROPÉIA, COMO MIYAZAKI), MAS TRANSMITIR A EXPERIÊNCIA DE UM LOCAL ERA MUITO IMPORTANTE, E COM FREQÜÊNCIA GANHAVA BASTANTE ESPAÇO NO INÍCIO DAS CENAS.

QUADRINHOS SEM PALAVRAS/TRANSIÇÕES DE ASPECTO A ASPECTO:

OS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS MELHORARAM DEFINITIVAMENTE NISSO AO LONGO DOS ÚLTIMOS 25 ANOS, COM O CRESCIMENTO DAS GRAPHIC NOVELS E A MENOR NECESSIDADE DE ACELERAR AS HISTÓRIAS E MANTER TODO MUNDO FALANDO. VEJA *DESVENDANDO OS QUADRINHOS*, PÁGINAS 74-89, PARA SABER MAIS SOBRE COMO O SILÊNCIO E OS TIPOS DE TRANSIÇÃO VARIAM DO ORIENTE PARA O OCIDENTE.

MOVIMENTO SUBJETIVO:

VEJA DESVENDANDO OS QUADRINHOS, PÁGINAS 108-114, PARA SABER MAIS SOBRE COMO O MOVIMENTO SUBJETIVO FUNCIONA.

MATURIDADE GENÉRICA:

CHEFE DE SUSHI, JOGADOR DE BEISEBOL, PESCADOR, ESTUDANTE, "ASSALARIADO"... O QUE QUER QUE VOCÊ FIZESSE NO JAPÃO, PROVAVELMENTE HAVIA UM GÊNERO DE QUADRINHOS DEDICADO

A VOCÊ EM 1982 — E, ATÉ ONDE SEI, AINDA HÁ. O QUE ME FASCINAVA, CONTUDO, ERA QUE, DO PONTO DE VISTA ARTÍSTICO, CADA GÊNERO ERA IMENSAMENTE DIVERSO. CADA UM TINHA SUA PRÓPRIA ABORDAGEM AO RITMO, ENQUADRAMENTO, EXPRESSÕES E LINGUAGEM CORPORAL. SE UMA EDITORA DO GRANDE CIRCUITO NOS EUA DECIDIR AMANHÃ PUBLICAR CINCO REVISTAS LIDANDO, RESPECTIVAMENTE, COM SKATES, ROMANCES NO COLÉGIO, NASCAR, MODELAGEM E POLÍTICA, ELAS PODERIAM INCLUIR TIPOS MUITO DIFERENTES DE HISTÓRIAS, MAS O MECANISMO NARRATIVO BÁSICO SERIA PROVAVELMENTE O MESMO. POR "MATURIDADE", QUERO DIZER APENAS ISSO — O TIPO DE DIFERENCIAÇÃO QUE SÓ VEM COM ANOS DE CRESCIMENTO (COMO DISCUTIDO NA PÁGINA 226).

DESIGN DE PERSONAGENS:

A VARIEDADE NO DESIGN DE PERSONAGENS NOS MANGÁS REDUZIU-SE AO LONGO DOS ANOS, CONFORME AS TRADIÇÕES CARTUNÍSTICAS INAUGURADAS POR TEZUKA DERAM LUGAR A DESIGNS MAIS IDEALIZADOS. EM GERAL, OS GÊNEROS DE AÇÃO PARA MENINOS MOSTRAM UM POUCO MAIS DE VARIAÇÃO DO QUE OS ROMANCES PARA MENINAS. ALGUNS ARTISTAS DE SHOJO SE EMPENHAM DEMAIS EM FAZER TODO MUNDO LINDO EM LINHAS SIMILARES. MAS VALE LEMBRAR QUE EU SOU HOMEM, POR ISSO LEIA ISSO COM UM PÉ ATRÁS.

PEQUENOS DETALHES DO MUNDO REAL:

ESTA É OUTRA ÁREA EM QUE O JAPÃO E OS EUA PODEM ESTAR SE ENCONTRANDO A MEIO CAMINHO, CONFORME OS MANGÁS SE VOLTAM UM POUCO PARA O FANTÁSTICO, OS QUADRINISTAS NORTE-AMERICANOS PRESTAM MAIS ATENÇÃO AO MUNDO REAL. PARA UM GRANDE EXEMPLO DE UM MESTRE DOS MANGÁS DE FINS DO SÉCULO 20 QUE CONHECIA O PODER DE PEQUENOS DETALHES COMUNS, VEJA *THE PUSH MAN*, UMA COLETÂNEA, EM TRADUÇÃO INGLESA, DE HISTÓRIAS ADULTAS E POR VEZES SOMBRIAS DE YOSHIHIRO TATSUMI, DISPONÍVEL PELA DRAWN AND QUARTERLY.

EFEITOS EMOCIONALMENTE EXPRESSIVOS:

ALGUNS ESTILOS SÃO FLAGRANTEMENTE EXPRESSIONISTAS AO RETRATAR EMOÇÕES POR MEIO DE CANETA E TINTA. RIYOKO IKEDA AJUDOU A APERFEIÇOAR TAIS EFEITOS EM HISTÓRIAS CLÁSSICAS, COMO *A ROSA DE VERSAILLES*. EU DEDIQUEI O CAPÍTULO CINCO DE *DESVENDANDO OS QUADRINHOS* À IDÉIA DE QUE RABISCOS DE TINTA NO PAPEL PODEM PARECER FELIZES, TRISTES, ASSUSTADOS OU IRRITADOS, MAS ESSES ARTISTAS APOIARAM ESSA IDÉIA, COM MUITO MAIS ELOQÜÊNCIA DO QUE EU PODERIA, AO LONGO DE MAIS DE 100 MIL PÁGINAS.

PÁGINA 217 — OUTRAS EXPLICAÇÕES

APENAS PARA SER CLARO, NÃO QUERO DESCARTAR TOTALMENTE "FORMATOS, MARKETING E DIFERENÇAS CULTURAIS" COMO FATORES NO SUCESSO DOS MANGÁS. A AUSÊNCIA DA IMPRESSÃO EM CORES, POR SI SÓ, TERIA LEVADO OS MANGÁS NUMA DIREÇÃO DIFERENTE DAQUELA DA EUROPA, E EU PRÓPRIO ESPECULEI SOBRE AS DIFERENTES TRADIÇÕES NA ARTE OCIDENTAL E ORIENTAL. MAS TENDO EU PRÓPRIO FEITO EXPERIMENTOS COM A NARRATIVA DOS MANGÁS, CONVENCI-ME DE QUE OS SENTIMENTOS QUE ELES PRODUZIAM EM MIM COMO LEITOR FORAM O "INGREDIENTE ATIVO" QUE MOVERA A IMENSAMENTE BEM-SUCEDIDA INDÚSTRIA DOS MANGÁS.

PÁGINA 218, QUADRINHO SEIS — O EFEITO MADAGASCAR

UMA DAS COISAS MAIS INTERESSANTES NOS MANGÁS NAS DÉCADAS QUE CULMINARAM NOS ANOS 80 FOI A POUCA PENETRAÇÃO NELES DE ESTILOS EUROPEUS E AMERICANOS. OSAMU TEZUKA PODE TER TIRADO A PRINCÍPIO ALGUMAS SUGESTÕES DA ANIMAÇÃO AMERICANA, MAS SEGUIU EM FRENTE E CRIOU ALGO UNICAMENTE SEU, E, EM RETROSPECTO — QUANDO TODA UMA NAÇÃO SEGUIU SEU EXEMPLO —, UNICAMENTE JAPONÊS. ARTISTAS COMO OTOMO E MIYAZAKI ESTAVAM MERAMENTE COMEÇANDO A TRAZER UM SABOR MAIS EUROPEU AOS MANGÁS NOS TEMPOS EM QUE EU VAGAVA PELA BOOKS KINOKUNIYA DURANTE O ALMOÇO EM 1982, MAS EM COMPARAÇÃO COM O CONFUSO INTERCÂMBIO DE IDÉIAS ENTRE A EUROPA E A AMÉRICA NESSE PERÍODO, O JAPÃO ERA VERDADEIRAMENTE UMA ILHA.

A CULTURA QUADRINÍSTICA DO JAPÃO É COMO UMA OUTRA NAÇÃO INSULAR, MADAGASCAR, NO SENTIDO DE QUE SUA FLORA E FAUNA ARTÍSTICA ACABOU SE TORNANDO DIVERSA DE TUDO O MAIS NA TERRA, DEVIDO A SEU RELATIVO ISOLAMENTO. O ISOLAMENTO PODE, ÀS VEZES, LEVAR À ESTAGNAÇÃO E À ENDOGAMIA, MAS A CARREIRA DE TEZUKA PARECE TER GERADO, DESDE O INÍCIO, UMA BIODIVERSIDADE DE GÊNEROS E ESTILOS QUE A COMPETIÇÃO NATURAL SE PRESERVOU AO LONGO DE QUATRO DÉCADAS, RESULTANDO EM UMA CULTURA QUADRINÍSTICA SAUDÁVEL E PRÓSPERA.

PÁGINA 219, QUADRINHO TRÊS — QUADRINHOS ALTERNATIVOS E GRAPHIC NOVELS

INCLUÍ NESTE QUADRINHO UM ROSTO EXTRAÍDO DA HISTÓRIA *QUEEN BEE*, DE CHYNNA CLUGSTON, PUBLICADA PELA SCHOLASTIC. ELA NÃO É EXATAMENTE PARTE DO QUE CHAMAMOS DA CENA "ALTERNATIVA" OU "DAS GRAPHIC NOVELS", MAS SE AJUSTA MAIS A ESSE QUADRINHO DO QUE AOS OUTROS DOIS, POR NÃO SER UM WEBCOMIC E NÃO SER DO "GRANDE CIRCUITO" — PELO MENOS NÃO NO SURRADO SENTIDO COM QUE USAMOS A EXPRESSÃO NA AMÉRICA (OU SEJA, NÃO PARECE UM GIBI DE SUPER-HERÓIS). CLUGSTON FOI CLARAMENTE INFLUENCIADO PELO ESTILO MANGÁ, E ASPIRA A ELE. THOMPSON E KIM ABSORVERAM MUITA INFLUÊNCIA DOS MANGÁS, EMBORA NÃO OS SIGAM COMO SEU ESTILO DOMINANTE, E CHRIS WARE ESTÁ INCIDENTALMENTE TRILHANDO PARTE DO MESMO TERRENO COM SEU USO DE SEQÜÊNCIAS PANORÂMICAS EM MÚLTIPLOS QUADRINHOS E OUTRAS TÉCNICAS.

ARTE DE YOSHIHIRO TATSUMI (VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258).

PÁGINAS 220-221 — SHOJO VERSUS SHONEN

ESSAS PALAVRAS DESIGNAM SOBRETUDO PÚBLICOS-ALVO (MENINAS VERSUS MENINOS), MAIS DO QUE GÊNEROS ESPECÍFICOS. EXISTE OBVIAMENTE MUITO ROMANCE EM TÍTULOS SHOJO E MUITA AÇÃO EM TÍTULOS SHONEN, MAS ESSAS NÃO SÃO DISTINÇÕES FÉRREAS. *RANMA 1/2*, DE RUMIKO TAKAHASHI, É CONSIDERADO SHONEN, POR EXEMPLO, MAS É LIDO POR MUITAS MENINAS, INCLUSIVE POR MINHAS PRÓPRIAS FILHAS.

MANGÁS VOLTADOS A HOMENS E MULHERES ADULTOS (SEINEN E JOSEI, RESPECTIVAMENTE) OU CRIANÇAS PEQUENAS (KODOMO) NÃO SÃO TRADUZIDOS COM A MESMA FREQÜÊNCIA NOS EUA, MAS VOCÊ PODE ENCONTRAR ALGUNS NAS PRATELEIRAS.

PÁGINA 221 — SUPER-HERÓIS E MANGÁS

O QUADRINHO QUATRO VEM DE *ULTIMATE SPIDER-MAN VOLUME ONE*, COM LÁPIS DE MARK BAGLEY E TINTA DE ART THIBERT E DAN PANOSIAN. LINHAS DE MOVIMENTO AO ESTILO MANGÁ, COMO ESTAS, APARECEM EM VÁRIOS LUGARES, E O LIVRO EM GERAL TEM UM LIGEIRO SABOR PÓS-MANGÁ.

COM ISSO EM MENTE, É INTERESSANTE COMPARÁ-LO COM ALGO COMO A HISTÓRIA AO ESTILO DE SUPER-HERÓIS *NARUTO* (VISTA NO TOPO DA PÁGINA 221), DE MASASHI KISHIMOTO, PARA VER COMO MUITAS DIFERENÇAS AINDA PERSISTEM ENTRE AS DUAS CULTURAS QUADRINÍSTICAS. AS FIGURAS NOS QUADRINHOS DE *ULTIMATE SPIDER-MAN* PARECEM OLHAR PARA FORA COM MAIS FREQÜÊNCIA, POR EXEMPLO. AS FIGURAS EM *NARUTO* TÊM O ROSTO FREQÜENTEMENTE DESVIADO DO LEITOR, COMO SE AS ESTIVÉSSEMOS PERSEGUINDO RUMO À AÇÃO OU CONTROLANDO SEUS MOVIMENTOS EM UM GAME. AS FIGURAS EM *ULTIMATE SPIDER-MAN* TAMBÉM TENDEM A PREENCHER MAIS OS QUADRINHOS. KISHIMOTO PARECE MENOS RELUTANTE EM AFASTAR-SE PARA MOSTRAR SEUS HERÓIS EM GRANDES ANGULARES (EMBORA ELE SIGA DE MÃOS DADAS COM SUAS CONTRAPARTIDAS AMERICANAS NO DEPARTAMENTO DOS CLOSE-UPS EXTREMOS).

PÁGINAS 222-223 — AS SEMENTES DISPERSAS DOS MANGÁS

QUANDO COMECEI A FAZER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO COMEÇO DOS ANOS 80, APENAS UNS POUCOS ARTISTAS PUBLICADOS RECONHECIAM ABERTAMENTE A INFLUÊNCIA DOS MANGÁS. OS TRÊS MAIS PROEMINENTES NA ÉPOCA ERAM WENDY PINI, FRANK MILLER (CUJA SÉRIE *RONIN* TINHA UMA DÍVIDA DIRETA PARA COM O *LOBO SOLITÁRIO*) E COLLEEN DORAN. TODOS INCORPORARAM IDÉIAS DOS MANGÁS EM SEU TRABALHO, EMBORA NENHUM FOSSE DESCRITO COMO "MANGÁ AMERICANO". COMO TÍTULOS POSTERIORES SERIAM. ARTISTAS COMO LEA HERNANDEZ BUSCARAM MAIS PLENAMENTE OS ESTILOS DE MANGÁS, E FORAM PRECURSORES DOS MAIS RECENTES VOLUMES DE MANGÁ OEL ("ORIGINAIS EM LÍNGUA INGLESA"), QUE FICAM LADO A LADO COM OS IMPORTADOS JAPONESES DO MESMO FORMATO.

COMO EM QUALQUER ESTILO COM UMA COMITIVA FIEL DE FÃS, EXISTE CERTA CONTROVÉRSIA ACERCA DA TERMINOLOGIA E DA AUTENTICIDADE (PERGUNTE A UM FÃ DO NIRVANA DE VINTE E POUCOS ANOS O QUE "*GRUNGE*" SIGNIFICA, PARA VER UMA DEMONSTRAÇÃO DESSE PRINCÍPIO). A EXPRESSÃO ANTERIOR "AMERI-MANGÁ" TORNOU-SE UM INSULTO EM ALGUNS CÍRCULOS, E MESMO "OEL" TEM SEUS DIFAMADORES, EMBORA SEJA DIFÍCIL IMAGINAR UMA FORMA MAIS NEUTRA DE DESCREVER TAIS OBRAS. ALGUNS MANGÁS OEL, COMO *O DRAMACON*, DE SVETLANA CHMAKOVA, CHEGAM MUITO PERTO DOS ESTILOS DE MANGÁ DO GRANDE CIRCUITO, E CELEBRAM OS TOQUES MAIS IDIOSSINCRÁTICOS DOS MANGÁS, COMO OS "CHIBIS" (O QUADRINHO SEIS DA PÁGINA 220 É UMA VERSÃO MINHA EM CHIBI). OUTROS OELS, COMO *SORCERERS AND SECRETARIES* ("FEITICEIROS E SECRETÁRIAS"), DE KIM GARTER, NA PÁGINA 222, AINDA PRESERVAM CERTO SABOR OCIDENTAL, MAS BUSCAM ATRAIR LEITORES DE MANGÁS POR MEIO DO FORMATO, DA EDITORA E DO TOM GERAL.

GANTER E BRYAN LEE O'MALLEY (CUJO *SCOTT PILGRIM* PODE SER VISTO NO TOPO DA PÁGINA 223) SÃO PARTE DE UMA NOVA ONDA DE JOVENS CARTUNISTAS QUE LERAM MUITOS QUADRINHOS DO JAPÃO E DA AMÉRICA AO LONGO DOS ANOS E CUJAS INFLUÊNCIAS SE MISTURARAM A TAL PONTO QUE É DIFÍCIL DIZER ONDE COMEÇA O ESTILO DE UM E TERMINA O DE OUTRO. ESSA TENDÊNCIA É ESPECIALMENTE NOTÁVEL NA INOVADORA ANTOLOGIA *FLIGHT*, QUE TAMBÉM SE TORNOU UM PONTO DE ENCONTRO PARA ARTISTAS DE WEBCOMICS ENVEREDANDO PELA IMPRENSA, E ARTISTAS DE ANIMAÇÃO ENVEREDANDO PELOS QUADRINHOS. A *PUBLISHER'S WEEKLY* CHEGOU A REFERIR-SE A GANTER COMO PARTE DA "GERAÇÃO FLIGHT", O QUE TALVEZ NÃO SEJA MUITO DESCABIDO QUANDO RECONSIDERAMOS ESSE PERÍODO.

PÁGINA 227 — DESVENDANDO A *BANDE DESSINÉE*?

COMO OS MANGÁS, A TRADIÇÃO EUROPÉIA É INCRIVELMENTE RICA E DIVERSIFICADA. OBVIAMENTE EU NÃO ACHO QUE TODO MUNDO NOS QUADRINHOS EUROPEUS ESTEJA CONSCIENTEMENTE BUSCANDO A CRIAÇÃO DE MUNDOS COMO OBRIGAÇÃO PRIMÁRIA. COMO ARTISTAS DE QUALQUER CULTURA, ELES TÊM MIL METAS DIFERENTES EM VISTA AO SE SENTAREM À PRANCHETA.

MAS EM COMPARAÇÃO COM O JAPÃO E A AMÉRICA DO NORTE, A CRIAÇÃO DE MUNDOS TEM SIDO UMA CARACTERÍSTICA CONSTANTE NAS HISTÓRIAS DE ARTISTAS, COMO HERGE, UDERZO, MOEBIUS, TARDI, SCHUITEN E JANSSON. QUALQUER QUE FOSSE O GÊNERO, OS ARTISTAS EUROPEUS RARAMENTE NEGLIGENCIAVAM A CRIAÇÃO DE RICOS AMBIENTES E A CONSTANTE REITERAÇÃO DESSES AMBIENTES A CADA PÁGINA. DURANTE GRANDE PARTE DO SÉCULO 20, A CRIAÇÃO DE MUNDOS FOI UMA PREMISSA FUNDAMENTAL EM QUE VÁRIAS CARREIRAS SE RADICARAM.

MORANDO NA AMÉRICA, EU TALVEZ ESTEJA PERTO DEMAIS PARA DETECTAR NOSSOS PRÓPRIOS DENOMINADORES COMUNS, MAS NÃO DUVIDO QUE EXISTAM. RESUMIR OS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS PÓS-KIRBY SERIA COMO ALVEJAR PEIXES NUM BARRIL, MAS SERÁ QUE EXISTE UM TEMA ÚNICO ABARCANDO TUDO DESDE KIRBY ATÉ EISNER, CRUMB E SCHULZ? SERÁ O PRIMADO DA FIGURA? NOSSA ABORDAGEM AOS PLANOS DE FUNDO? O PROTAGONISTA COMO SOLITÁRIO? O MODO COMO OS PERSONAGENS INTERAGEM COM O LEITOR? NOSSO USO FREQÜENTE DA PALAVRA "INVULNERÁVEL"?

O QUE QUER QUE TORNE OS QUADRINHOS NORTE-AMERICANOS ÚNICOS PROVAVELMENTE FOI ADQUIRIDO NOS ÚLTIMOS 20 ANOS, CONFORME INFLUÊNCIAS EUROPÉIAS E JAPONESAS INTERVIERAM NA MESCLA — E CONFORME AS QUALIDADES EXCLUSIVAS DO JAPÃO E DA EUROPA SE ABRANDARAM.

A EUROPA, A AMÉRICA DO NORTE E O JAPÃO TALVEZ NUNCA VOLTEM A SER TÃO DIFERENTES UNS DOS OUTROS COMO NA ÉPOCA EM QUE EU ESTAVA COMEÇANDO. O MUNDO ESTÁ ENCOLHENDO, ESTILOS INTERNACIONAIS ESTÃO EMERGINDO E EM BREVE A WEB PODE EMBARALHAR AS COISAS PARA ALÉM DE TODA IDENTIFICAÇÃO. EM 1982, PORÉM, OS OCEANOS PARECIAM ESPECIALMENTE VASTOS PARA UM JOVEM FÃ DOS QUADRINHOS.

PÁGINAS 229-237 — AS QUATRO TRIBOS

NA VERDADE, ESTIVE AMADURECENDO ESSA IDÉIA POR 10 ANOS ANTES DE PUBLICÁ-LA, COM RECEIOS DE QUE ELA PUDESSE CAUSAR MAIS MALES DO QUE BEM. TENHO SIMPATIA PELOS QUE VÊEM TAIS ESFORÇOS DE CATEGORIZAR A ARTE COMO REDUCIONISTAS E FÚTEIS. MAS DE QUALQUER MODO EU TERIA DE VER BOBAGENS COMO ESTAS:

- "A TÉCNICA É INIMIGA DA ARTE!"
- "QUADRINHOS ALTERNATIVOS SÃO PARA QUEM NÃO SABE DESENHAR!"
- "QUEM QUER QUE DESENHE PARA O GRANDE CIRCUITO ESTÁ SE VENDENDO!"
- "EXPLICAR A ARTE A ARRUÍNA!"
- "SE NÃO INCLUI NOVAS IDÉIAS, PARA QUE SERVE?"

... E ME DEI CONTA DE QUE EM UM MUNDO ONDE TANTA GENTE REDUZ A ARTE A DOIS LADOS, REDUZI-LA A **QUATRO** TALVEZ FOSSE UMA MELHORIA.

OS QUADRINHOS SÃO UM ECOSSISTEMA, E CADA UMA DAS QUATRO TRIBOS TEM UM PAPEL A DESEMPENHAR PARA MANTÊ-LOS SAUDÁVEIS E CRESCENTES. DECLARAR GUERRA À FILOSOFIA ARTÍSTICA DO OUTRO É TÃO INSENSATO COMO A ÁRVORE QUE CRITICA A GRAMA POR SER MUITO BAIXA. PODEMOS ESTAR CONCORRENDO PELA LUZ DO SOL QUE É A ATENÇÃO DOS LEITORES, MAS ISSO NÃO SIGNIFICA QUE ESTARÍAMOS MELHOR UNS SEM OS OUTROS.

PÁGINA 235 — GRUPOS

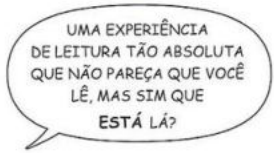
ESTE É UM PONTO IMPORTANTE QUE, ESPERO, IMPEDIRÁ QUE AS TRIBOS SE DEGENEREM EM ALGO MAIS TÓXICO. NÃO HÁ LINHAS DIVISÓRIAS RÍGIDAS ENTRE ESSES QUATRO IDEAIS, E NENHUM RÓTULO PODERÁ JAMAIS RESUMIR UM SER HUMANO, MAS CADA FILOSOFIA TRAZ CONSIGO UMA GRAVIDADE TAL QUE TORNA ESSES AGRUPAMENTOS DE ARTISTAS VISÍVEIS NA PÁGINA, NA WEB E NO SALÃO DE CONVENÇÕES. NOVOS ARTISTAS SE UNEM À MULTIDÃO, CONHECEM OUTROS ARTISTAS SIMILARES E PASSAM GRADUALMENTE A SE ENTROSAR COM AQUELES QUE COMPARTILHAM SEUS VALORES, OS QUE "SACAM" QUANDO ELES SE PÕEM A FALAR DAS COISAS A QUE DÃO MAIS IMPORTÂNCIA. PENSE NO CHAPÉU SELETOR NOS LIVROS DE HARRY POTTER, SORTEANDO GRIFINÓRIA, LUFA-LUFA, CORNIVAL E SONSERINA... COM A DIFERENÇA DE QUE HÁ MAIS CONFRATERNIZAÇÃO, E DIFICILMENTE ALGUÉM TENTARÁ MATÁ-LO.

PÁGINAS 236-237 — DESVANTAGENS DAS TRIBOS

CONFESSAREI OS PECADOS DO FORMALISTA. POSSO APONTAR UMA SÉRIE DE HISTÓRIAS QUE DESENHEI NAS QUAIS IDÉIAS EXPERIMENTAIS ERAM PRATICAMENTE A ÚNICA VIRTUDE. QUALQUER UM QUE DECLARE TAIS HISTÓRIAS "SECAS", "ACADÊMICAS" OU "ILEGÍVEIS" NÃO ENFRENTARÁ MUITA RESISTÊNCIA DE MINHA PARTE. DESDE QUE ALGO SEJA APENAS UM EXPERIMENTO, ARTISTAS COMO EU SE CONTENTAM COM ALGUNS FRACASSOS PELO CAMINHO. "SE VOCÊ PUDER GARANTIR OS RESULTADOS DE ANTEMÃO, ENTÃO NÃO É UM EXPERIMENTO", RESUME A ATITUDE.

MAS FORMALISTAS COMO EU SE ENROSCAM QUANDO TENTAM CONTAR UMA HISTÓRIA DE FORMA DIRETA. NÓS SOMOS DISTRAÍDOS CONTINUAMENTE PELAS POSSIBILIDADES FORMAIS AO LONGO DO CAMINHO, E ACABAMOS COM UMA HISTÓRIA RÍGIDA E CHEIA DE VENTO, EM QUE OS QUADRINHOS SÃO APENAS DESCULPAS ENFADONHAS PARA CHEGAR À GRANDE IDÉIA SEGUINTE. VOCÊ PODE CHAMAR A ISSO O PROBLEMA DE "VER A FLORESTA E NÃO AS ÁRVORES", E É UM PROBLEMA MUITO COMUM ENTRE *NERDS* DA ARTE COMO EU. É DIFÍCIL CONTAR UMA HISTÓRIA DE MANEIRA DIRETA QUANDO TANTAS POSSIBILIDADES PAIRAM NO AR.

SOU CONHECIDO POR ESTIMULAR UMA VARIEDADE DE EXPERIÊNCIAS MALUCAS NA IMPRENSA E NA WEB DESDE QUE *DESVENDANDO OS QUADRINHOS* SAIU, EM 1993. TODAVIA, NA MAIOR PARTE DESTE LIVRO ESTOU ESSENCIALMENTE ENSINANDO MEUS LEITORES A ENTERRAR SUAS EXPERIÊNCIAS E INCORPORAR ANIMISTAS! VOLTE À PÁGINA UM. ESTÁ VENDO O BALÃO NO QUADRINHO DO MEIO?



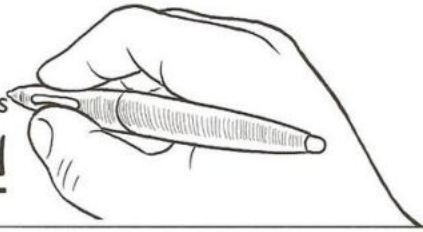
ESSA É A ÚLTIMA COISA QUE PASSA POR UMA MENTE FORMALISTA, E NÃO É EXATAMENTE O QUE OS ICONOCLASTAS OU CLASSICISTAS BUSCAM TAMPOUCO. MAS, COMO MENCIONEI NAS NOTAS AO CAPÍTULO UM, É AÍ QUE A FEITURA DE QUADRINHOS COMEÇA. É POR ISSO QUE OS QUADRINHOS EXISTEM. E SEGUIR ESSA META AJUDA A ILUMINAR O CAMINHO PARA TODAS AS DEMAIS METAS.

NOTAS ADICIONAIS EM:
WWW.SCOTTMCCOULD.COM/MAKINGCOMICS

Capítulo Sete

Desenhando Quadrinhos

O Profissional dos Quadrinhos



TRABALHO LONGAS HORAS, MAS POSSO SER MEU PRÓPRIO CHEFE, DESENHO MINHAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS, OUÇO MÚSICA DE QUE GOSTO E CRIO MEU PRÓPRIO AMBIENTE DE TRABALHO.
EXCETO PELO TUBARÃO.
ELE JÁ ESTAVA ALI QUANDO ALUGUEI ESTE LUGAR.
EM SUMA, PARA UM MANÍACO DO CONTROLE COMO EU, É O TRABALHO PERFEITO.
SE FAZER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARECE UM BOM TRABALHO PARA VOCÊ, PODE ESTAR SE PERGUNTANDO COMO ENTRAR "NO NEGÓCIO".
MAS ANTES DE PASSAR A ISSO, VOCÊ TEM DE PERGUNTAR A SI MESMO: "QUE NEGÓCIO?".
SÓ NA AMÉRICA DO NORTE, HÁ DUAS VEZES MAIS MERCADOS A CONSIDERAR DO QUE NA ÉPOCA EM QUE COMECEI.
NENHUM OFERECE UM CAMINHO FÁCIL PARA A FAMA E A FORTUNA, E ALGUNS SÃO MAIS RESTRITOS CRIATIVAMENTE DO QUE OUTROS, MAS A MAIORIA POSSUI PELO MENOS ALGUMAS HISTÓRIAS DE SUCESSO.
TIRINHAS PARA JORNAL
GIBIS PERIÓDICOS
GRAPHIC NOVELS
PEQUENA IMPRENSA/ IMPRENSA ALTERNATIVA
IMPRENSA MISCELÂNEA
FORMATO MANGÁ
WEBCOMICS
OUTRAS MÍDIAS NOVAS

VEJA CRÉDITOS DE ARTE, PÁGINA 258.

* POR EDITORAS NACIONAIS OU JAPONESAS.

NESTE MOMENTO O MERCADO PARA LIVROS EM FORMATO MANGÁ DE PRODUÇÃO NACIONAL É NOVO DEMAIS PARA UMA AVALIAÇÃO, MAS A FERTILIZAÇÃO CRUZADA É INEVITÁVEL. POR ISSO, FIQUE DE OLHOS ABERTOS.
GRAPHIC NOVELS
MANGÁS

FIQUE DE OLHOS ABERTOS TAMBÉM PARA OPORTUNIDADES EM OUTRAS PUBLICAÇÕES QUE INCLUEM QUADRINHOS. ELAS SURGEM O TEMPO TODO E PODEM RESULTAR EM GRANDE VISIBILIDADE.
ATÉ 10 ITENS
VOCÊ PODE FAZER CARREIRA COM UM TIPO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS QUE AINDA NEM EXISTE!
NICKELODEON
THE NEW YORKER

NA WEB, A PUBLICAÇÃO E A DISTRIBUIÇÃO SÃO UMA ÚNICA COISA, E — PELO MENOS NO INÍCIO — SÃO MUITO BARATAS.
SE VOCÊ TIVER O EQUIPAMENTO PARA ISSO, É CLARO.

NESTE MOMENTO, OS MAIORES SUCESSOS NOS WEBCOMICS CONSEGUEM LUCRAR COM PUBLICIDADE, MERCHANDISING, DOAÇÕES ETC. A MAIORIA AINDA TEM DIFICULDADES PARA GANHAR A VIDA, MAS A CENA ESTÁ MUDANDO CONSTANTEMENTE.
VEJA A PÁGINA DE NOTAS DESTE CAPÍTULO PARA MAIS INFORMAÇÕES.
.com
.com

DENTRO DE ALGUNS ANOS A PRÓPRIA WEB PODE NÃO SER MAIS A PONTA DO NEGÓCIO DOS QUADRINHOS, COM A POSSIBILIDADE DE NOVOS DISPOSITIVOS ELETRÔNICOS E DE NOVAS MÍDIAS NO HORIZONTE.
HOUVE ALGUMAS INICIATIVAS NESSE SENTIDO, MAS O CAMPO AINDA ESTÁ EM SUA INFÂNCIA, E O QUE VIRÁ SÃO SUPOSIÇÕES.
MENU

SE VOCÊ FOR COMO A MAIORIA DAS PESSOAS, VAI QUERER PRODUZIR SUAS PRÓPRIAS COISAS E SER PAGO POR ELAS, E EMBORA SAIBAMOS QUE ESSE SONHO JAMAIS SERÁ FÁCIL, O CRESCIMENTO DE NOVOS MERCADOS DEFINITIVAMENTE AJUDOU.

A IDÉIA DE "FORÇAR ENTRADA" NOS QUADRINHOS IMPLICA QUE EXISTE ALGUM TIPO DE INSTITUIÇÃO COM UMA LOCALIZAÇÃO FIXA QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR E INVADIR...
ARGH!
ELE NOS ACHOU!!
AGORA TEMOS QUE EMPREGAR ESSE CARA!

... MAS CONSEGUIR EMPREGO NOS QUADRINHOS HOJE EM DIA SE PARECE MAIS COM PEGAR UM TREM EM MOVIMENTO QUE NUNCA PÁRA DUAS VEZES NA MESMA ESTAÇÃO!

OS MANGÁS E O MOVIMENTO DAS GRAPHIC NOVELS, JUNTOS, BASTARIAM PARA VIRAR O MERCADO INTEIRO DE CABEÇA PARA BAIXO...
... MAS INCLUA A WEB NA EQUAÇÃO E VOCÊ TERÁ O MAIS IMPREVISÍVEL MERCADO QUE OS QUADRINHOS JAMAIS VIRAM!
PREPARE-SE PARA LEVAR ALGUNS TOMBOS ANTES DE ACERTAR!

A NOVA GERAÇÃO DE LEITORES QUE ESSES MERCADOS ESTÃO ATRAINDO ESTARÁ FAZENDO SUAS PRÓPRIAS HISTÓRIAS NA PRÓXIMA DÉCADA, E OS PRIMEIROS INDÍCIOS SÃO DE QUE ELES SERÃO BONS NISSO.
TÃO BONS, NA VERDADE, QUE TODO O SENTIDO DE QUADRINHOS COM QUALIDADE "PROFISSIONAL" PODE ESTAR PRESTES A MUDAR.

É POR ISSO QUE ESPERO QUE VOCÊ FAÇA MAIS DO QUE ALCANÇAR MINHA GERAÇÃO DE PROFISSIONAIS...

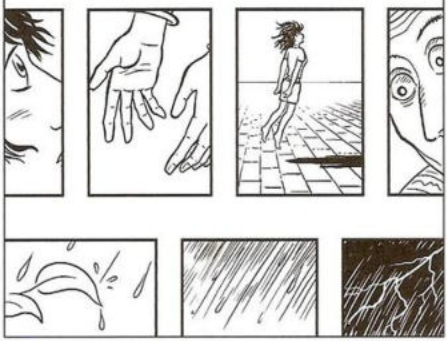
... PARA TENTAR IR ALÉM DO QUE QUALQUER UM DE NÓS JAMAIS FEZ.

REFOLHEIE ESTE LIVRO E VOCÊ ENCONTRARÁ UMA DÚZIA DE OPORTUNIDADES PARA **IR ALÉM** DO QUE **QUALQUER** QUADRINISTA DE HOJE ESTÁ FAZENDO!

NÃO SE TRATA DAS METAS QUE TODO ARTISTA DE SUCESSO ATINGE...

... MAS DAS METAS QUE OS PROFISSIONAIS USUALMENTE **NÃO** ATINGEM – INCLUSIVE **EU**!

É ESSA A SUA CHANCE DE EXPLORAR AS **TÉCNICAS NARRATIVAS** DE PONTA QUE MINHA GERAÇÃO ESTÁ APENAS COMEÇANDO A **ENTENDER**...



... DE ENCONTRAR ALGO DE NOVO PARA **DIZER**, E DIZÊ-LO COM VOZ CLARA E FORTE...

ESCOLHA DO **MOMENTO**

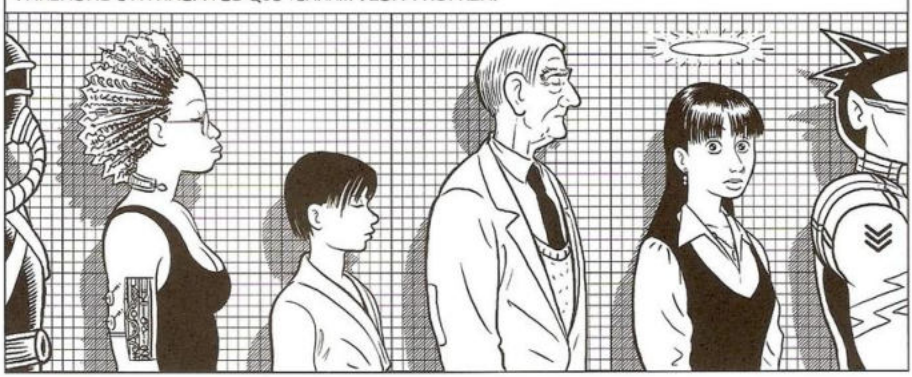
ESCOLHA DO **ENQUADRAMENTO**

ESCOLHA DAS **IMAGENS**

ESCOLHA DAS **PALAVRAS**

ESCOLHA DO **FLUXO**

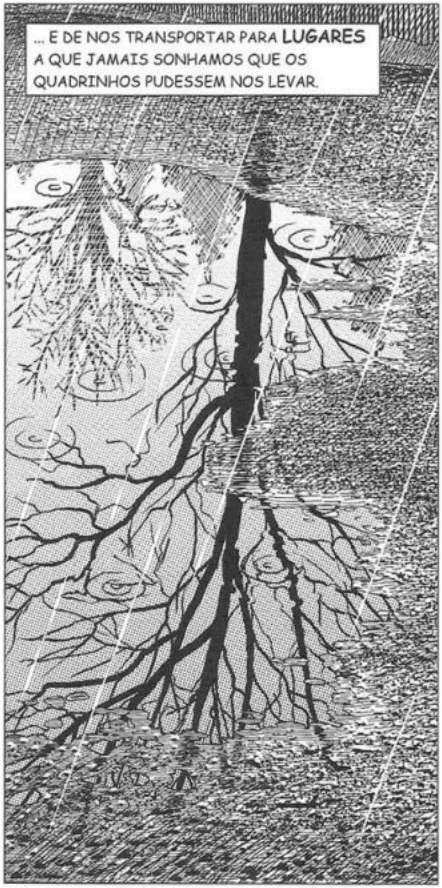
... DE CRIAR PERSONAGENS COM VIDAS INTERIORES TÃO **PROFUNDAS** E APARÊNCIAS EXTERNAS TÃO **VARIADAS** E **ATRAENTES** QUE TENHAM **VIDA PRÓPRIA**.

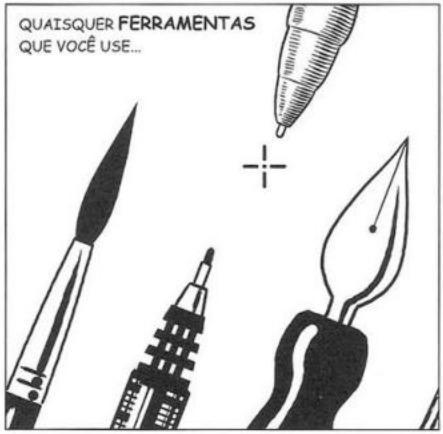


AGORA É SUA CHANCE DE EXPLORAR O PODER EMOCIONAL DAS **EXPRESSÕES FACIAIS**...

... E OS **SINAIS** E **SÍMBOLOS** DO **CORPO HUMANO**.

... DE UNIR **PALAVRAS** E **IMAGENS** PARA CRIAR **IDÉIAS** E **SENSAÇÕES** QUE NENHUM DE NÓS JAMAIS SONHOU QUE OS QUADRINHOS PUDESSEM PRODUZIR...


... E DE NOS TRANSPORTAR PARA LUGARES A QUE JAMAIS SONHAMOS QUE OS QUADRINHOS PUDESSEM NOS LEVAR.


QUAISQUER FERRAMENTAS QUE VOCÊ USE...

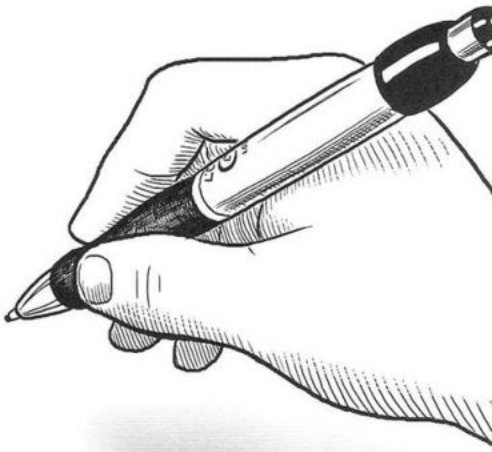
... QUAISQUER PAIXÕES QUE O MOTIVEM A CRIAR...

... AGORA É SUA CHANCE...
... DE FAZER HISTÓRIAS EM QUADRINHOS QUE DEIXARÃO O MELHOR TRABALHO DE MINHA GERAÇÃO NA POEIRA!

DESDE QUE VOCÊ ACREDITE QUE TEM O NECESSÁRIO PARA ISSO.

... SEMPRE FORAM UMA PÁGINA EM BRANCO...

... PARA CADA **NOVA MÃO** QUE SE APROXIMA.



NOTAS

CAPÍTULO 7: DESENHANDO QUADRINHOS

PÁGINA 244 — UM BOM TRABALHO PARA TER?

EU AMO DE VERDADE MEU TRABALHO, MAS NEM TODO MUNDO QUE FAZ HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SENTE O MESMO, E NÃO CONHEÇO NENHUM CARTUNISTA QUE O CONSIDERE "FÁCIL".

CHRIS WARE ALERTOU UM PÚBLICO DE ASPIRANTES A CARTUNISTAS: "VOCÊS TÊM DE TRABALHAR DURO, MAS DURO MESMO! DESENHAR HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EXIGE PRATICAMENTE TODO O SEU TEMPO LIVRE... DUAS OU MAIS DÉCADAS SE PASSARÃO SEM QUE VOCÊ NEM SE DÊ CONTA. OS AMIGOS SE CASARÃO, TERÃO FILHOS, SE DIVORCIARÃO E MORRERÃO, ENQUANTO VOCÊ ESTÁ TRABALHANDO EM SUA MOROSA HISTÓRIA ILUSTRADA. A PROPORÇÃO MÉDIA ENTRE O TEMPO DE TRABALHO E O TEMPO REAL DA NARRATIVA É DE MIL PARA UM". AS HISTÓRIAS DE WARE SÃO INCOMUMENTE LABORIOSAS, MAS OUTROS ECOAM SEU DESALENTADOR PROGNÓSTICO, E MAIS FAMOSAMENTE CHARLES SCHULZ, QUE DISSE SEM RODEIOS: "FAZER CARTUNS VAI DESTRUIR VOCÊ. VAI PARTIR SEU CORAÇÃO".

EU AINDA PRESERVO MINHA ATITUDE DE QUE "É UM BOM TRABALHO SE VOCÊ O CONSEGUIR" — E NÃO ESTOU SOZINHO —, MAS TAMBÉM É IMPORTANTE ENFATIZAR O "SE" DESSA FRASE OTIMISTA. O NÚMERO DE QUADRINISTAS QUE GANHAM DINHEIRO SUFICIENTE PARA SUSTENTAR UMA FAMÍLIA É PEQUENÍSSIMO SE COMPARADO COM O DOS QUE QUEREM GANHAR, E O TALENTO ENTRE OS ASPIRANTES DISPAROU RECENTEMENTE. SER BOM O BASTANTE NÃO É BOM O BASTANTE. VOCÊ PRECISA SER ÓTIMO.

PÁGINA 247, QUADRINHOS TRÊS E QUATRO — O MERCADO DE WEBCOMICS

NENHUM MERCADO É TÃO IMPREVISÍVEL E TEM UMA EVOLUÇÃO TÃO RÁPIDA QUANTO OS WEBCOMICS. ESTOU ESCREVENDO NA PRIMAVERA, E NO MOMENTO EM QUE ESTE LIVRO SAIR, NO OUTONO, TUDO JÁ PODE TER MUDADO DE NOVO. ALGUMAS COISAS, PORÉM, SÃO CONSTANTES. SUA MELHOR APOSTA PARA SER NOTADO AINDA É FAZER UM BOM TRABALHO QUE SE CONECTE COM O PÚBLICO, E, DEPOIS DISSO, FAZER CONTATO COM ARTISTAS E BLOGUEIROS QUE SE LINQUEM FREQÜENTEMENTE COM MATERIAL DE QUE GOSTARAM. CONHEÇA A CENA COMO LEITOR E VOCÊ ACHARÁ MAIS FÁCIL INGRESSAR NELA COMO ARTISTA E ESCRITOR.

NESTE MOMENTO, OS MAIS BEM-SUCEDIDOS QUADRINHOS DA WEB SÃO AQUELAS TIRINHAS HUMORÍSTICAS NASCIDAS NA WEB COM UM PÚBLICO SUFICIENTE PARA ATRAIR ANUNCIANTES E PATROCINADORES, PROMOVER TÍTULOS ASSOCIADOS NA IMPRENSA E VENDER MERCHANDISING. WEBCOMICS MAIS EXTENSOS, OS EQUIVALENTES ON-LINE DOS GIBIS E GRAPHIC NOVELS, TIVERAM POUCOS SUCESSOS MARCANTES, MAS CONTINUAM SE PROLIFERANDO.

DOWNLOADS PAGOS, APESAR DA EXPLOSÃO NA INDÚSTRIA DA MÚSICA, SÃO A ESTA ALTURA MENOS COMUNS NOS QUADRINHOS EM LÍNGUA INGLESA, EMBORA EMPRESÁRIOS E CARTUNISTAS (COMO EU) CONTINUEM A TENTAR VÁRIOS MODELOS, E HAJA BURBURINHOS SIGNIFICATIVOS NO MERCADO ASIÁTICO DE QUADRINHOS ON-LINE.

VOU TENTAR RESUMIR A CENA ATUAL EM MINHAS NOTAS ON-LINE (E NA EXTENSÃO ON-LINE DA SEÇÃO DE TECNOLOGIA, O "CAPÍTULO 5 ½"). POR ENQUANTO, LEMBREM-SE APENAS DE QUE NENHUM MERCADO DE QUADRINHOS SE AJUSTA MELHOR ÀQUELA METÁFORA DO TREM EM FUGA NA PÁGINA 248 DO QUE OS WEBCOMICS.

PENSAMENTOS FINAIS

DISSE NO INÍCIO DESTE LIVRO QUE NÃO HÁ REGRAS QUE VOCÊ PRECISE SEGUIR. MAS SE VOCÊ ESTIVER CURIOSO, TENHO ALGUMAS REGRAS QUE PROCURO SEGUIR. EIS AQUI QUATRO DELAS:

1. APRENDER COM TODO O MUNDO.
2. NÃO SEGUIR NINGUÉM.
3. FICAR DE OLHO EM PADRÕES.
4. TRABALHAR MUITO.

NINGUÉM TEM TODAS AS RESPOSTAS — NEM EU —, MAS ACHO QUE CADA UM POSSUI UMA PEÇA DO QUEBRA-CABEÇA. ESPERO QUE VOCÊ TRATE ESTE LIVRO COMO UM PONTO DE PARTIDA, UM GUIA PARA OS PADRÕES E POSSIBILIDADES QUE PELO MENOS UM ARTISTA ACREDITA ENXERGAR LÁ FORA. HÁ MUITOS DE MEUS COLEGAS QUE DISCORDAM DE MIM EM ALGUNS DESSES TÓPICOS. APRENDA COM TODOS NÓS E DECIDA POR SI MESMO O QUE FUNCIONA NO SEU CASO.

VOCÊ PODE IGNORAR TUDO O QUE ESCREVI E AINDA ASSIM PRODUZIR UMA ÓTIMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS. VOCÊ PODE SEGUIR TODAS AS SUGESTÕES QUE DEI E AINDA ASSIM PRODUZIR UMA PORCARIA. NÃO EXISTE SUBSTITUTO PARA O INSTINTO E A INSPIRAÇÃO. MAS SE ESTE LIVRO HOUVER AJUDADO A AFINAR A PRIMEIRA OU A ESTIMULAR A SEGUNDA, PARA MIM É O BASTANTE.

OBRIGADO PELA LEITURA E BOA SORTE,

— SCOTT MCCLOUD
EM ALGUMA PARTE DA AMÉRICA, 13 DE NOVEMBRO DE 2006.

PARA NOTAS ADICIONAIS, O "CAPÍTULO 5 ½", RECURSOS, LINKS, ATUALIZAÇÕES, DISCURSOS, SENTENÇAS INTERMINÁVEIS, RESSALVAS ARISCAS E DETALHES SOBRE A MACIÇA ***MAKING COMICS TOUR*** (TODOS OS CINQÜENTA ESTADOS, COMEÇANDO NO OUTONO DE 2006 — ESPERAMOS!), VISITE:

WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Bibliografia e Sugestões de Leitura

Uma verdadeira bibliografia para este livro teria milhares de títulos, já que a maioria das idéias nestas páginas se originaram da leitura de histórias em quadrinhos, e não de livros sobre quadrinhos. Ainda assim, espero que você ache a lista útil. Alguns destes livros me ajudaram diretamente na pesquisa. Muitos são apenas livros bons que eu recomendo.

Os Cabeças da Classe

Há uns poucos livros que se destacam de tal forma em seus respectivos tópicos que se qualificam como leitura essencial. Aqui estão:

Chelsea, David. *Perspective! For Comics Artists*. Nova York, NY: Watson-Guptill, 1997.

Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

Faigin, Gary. *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Nova York, NY: Watson-Guptill, 1990.

Lee, Stan e John Buscema. *How to Draw Comics the Marvel Way*. Nova York, NY: Simon and Schuster, 1978.

Tufte, Edward. *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire, CT: Graphics Press, 1987.

Os livros de Chelsea e Faigin são os mais práticos, e você precisará de seus conselhos em todas as páginas que desenhar. O de Chelsea é feito em quadrinhos como este aqui, e constitui um verdadeiro abridor de olhos. Se você já teve problemas para desenhar em perspectiva, ele vai resolvê-los em tempo recorde. O livro de Faigin sobre expressões foi uma grande ajuda para mim. Como no caso de minha própria seção sobre expressões, contudo, não fique preso ao estilo. Faigin não diz para desenhar expressões de uma maneira específica, mas ajuda a entender como o rosto funciona, e isso ele faz extremamente bem.

O livro de Eisner é um alicerce sobre o qual nós estamos construindo há anos. Seu livro *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, de 1996, é também recomendado.

Lee e Buscema são muito mais estreitos em seu enfoque, mas se você quiser entender o estilo de quadrinhos que eles ajudaram a refinar nos anos 70, *Marvel Way* certamente cumpre a promessa.

O livro de Tufte trata de design da informação e não de quadrinhos, mas suas idéias sobre clareza e comunicação são agudas e persuasivas. Tufte sabe que o bom design envolve mais do que apenas escolher o logo certo, e se sai muito bem ao explicar o motivo. *Visual Display* é o clássico que deu início a tudo, mas seus livros posteriores *Envisioning Information* (1990) e *Visual Explanations* (1997) são igualmente bons.

Referência Geral/Teoria

Blackbeard, Bill e Martin Williams. *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press, 1977. Uma coleção clássica tamanho gigante de muitas tirinhas antigas clássicas. Caso não encontre um exemplar usado para comprar, procure em bibliotecas.

Dooley, Michael e Steve Heller. *The Education of a Comics Artist*: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novels, and Beyond. Nova York, NY: Allworth Press, 2005. Entrevistas com uma vasta gama de quadrinistas e cartunistas (inclusive eu) e vislumbres estranhos mas interessantes dos cérebros de alguns dos melhores artistas em atuação hoje.

Gravett, Paul. *Graphic Novels*: Stories to Change your Life. Nova York, NY: Collins Design, 2005. Em vistoso formato gigante; Gravett é um observador sério da cena, e traz uma abordagem bastante ampla sobre o assunto (o mesmo vale para seu livro sobre mangás, referido mais adiante).

Harvey, R. C. *The Art of the Comic Book*. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1996. Veja também o livro de Harvey de 1994, *The Art of the Funnies*.

Schutz e Browstein, editores. *Eisner/Miller*. Milwaukie, OR: Dark Horse Publishing, 2005. Dois gigantes dos quadrinhos americanos, Will Eisner e Frank Miller, falam de tudo quanto é tipo de coisa ao longo de 347 páginas.

Mais sobre mangás

Deppey, Dirk, editor. *The Comics Journal* nº 269. Seattle, WA: Fantagraphics, 2005. Vários ensaios interessantes sobre mangás nesta edição tamanho gigante da venerável TCJ.

Gravett, Paul. *Manga*: Sixty Years of Japanese Comics. Londres, UK: Laurence King Publishing. 2004.

Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tóquio/Nova York: Kodansha International, 1983. Um ano depois que comecei a vasculhar as estantes da Books Kinokuniya em Nova York (veja página 215), o livro de Schodt foi editado e respondeu a muitas perguntas. Verifique também seu mais recente *Dreamland Japan*.

Shiratori, Chikao. *Secret Comics Japan*. São Francisco, CA: Cadence Books, 2000. Boa antologia de alguns quadrinhos underground japoneses, compilados por um ex-editor da influente antologia alternativa japonesa *Garo*.

E sim, há literalmente centenas de livros sobre "como fazer" voltados aos estilos mangá. Eu gostaria de ajudar a peneirar a pilha, mas tive problemas para identificar os mais indicados. Escolha o que parecer melhor para você. Fique apenas de olho no que acontece sob esses estilos.

Desenhando Pessoas

Bridgman, George. *Constructive Anatomy, Bridgman's Life Drawing, etc.* Nova York, NY: Dover Publications. Livros populares para desenho de figuras da década de 20, ainda em uso hoje em dia.

Darwin, Charles. *The Expression of the Emotions in Man and Animals.* Oxford, UK: Oxford University Press, terceira edição em 1998, publicado pela primeira vez em 1872. Com anotações extensivas de Paul Ekman.

Ekman, Paul. *Emotions Revealed.* Nova York, NY: Henry Holt, 2003. Análise aprofundada das expressões faciais. Poucas ilustrações, mas útil assim mesmo para artistas e uma fonte-chave do livro de Gary Faigin.

Hamm, Jack. *Cartooning the Head and Figure.* Nova York, NY: The Putnam Publishing Group, 1967. Não conheço nenhum cartunista contemporâneo que queira realmente *desenhar* como Jack Hamm, mas todos adoramos seus singelos e obsessivamente detalhados livros de "como fazer", e você pode gostar também.

Morris, Desmond. *Manwatching.* Nova York, NY: Harry N. Abrams, 1977 (não é mais editado, mas não deixe que isso o detenha). Se o material da página 111 lhe interessar, localize uma cópia deste deslumbrante livro de Morris, da década de 70. Fiquei frustrado em minha busca por um guia de linguagem corporal tão bom como os textos que encontrei para expressões faciais (a maioria parecia preocupada com "como cantar mulheres no bebedouro" ou "como provar ao gerente de vendas regionais que você é tiro e queda"), mas o livro de Morris, que eu possuo desde a faculdade, continua a ser uma fonte de inspiração e deleite.

Escrevendo para os Quadrinhos

Gertler, Nat, editor. *Panel One:* Comic Book Scripts by Top Writers. Thousand Oaks, CA: About Comics, 2002. Exemplos de vários roteiros de quadrinhos na forma em que foram entregues ao artista. O volume seguinte, *Panel Two*, reimprime um de meus próprios roteiros dos anos 80.

O'Neil, Denis. *The DC Comics Guide to Writing Comics.* Nova York, NY: DC Comics, 2001. Da mesma série dos guias de instrução artística da DC (adiante).

Solisbury, Mark. *Writers on Comics Scriptwriting.* Londres, UK: Titan Books, 2002. Este eu não tenho, mas como o livro sobre artistas (veja adiante) é muito bom, presumo que este também seja.

Ferramentas e Técnicas

Blair, Preston. *Cartoon Animation.* Laguna Hills, CA: Walter Foster Publishing, 1995 (formato mais compacto do que o original, que consegui na década de 70).

Collins, Sean T., editor. *How to Draw:* The Best of Wizard Basic Training. Congers, NY: Wizard Entertainment, 2005. É o oposto deste livro, mas traz uma pesquisa decente dos estilos de super-heróis do atual grande circuito, além de ótimos conselhos de veteranos como Joe Kubert e Walt Simonson.

Guptill, Arthur L. *Rendering in Pen and Ink.* Nova York, NY: Watson-Guptill, 1997. Publicado originalmente em 1937. Recomendado por vários artistas que contatei.

Loomis, Andrew. Vários títulos. Paul Smith e outros artistas que conheço assinam embaixo dos livros de desenho de figuras de Andrew Loomis. O site saveloomis.org tem links para fontes on-line de vários títulos de Loomis.

Martin, Gary, com Steve Rude. *The Art of Comic-Book Inking.* Milwaukie, OR: Dark Horse Publishing, 1997. Um respeitado guia de "como fazer", mencionado por alguns de meus colaboradores. Pode ser mais editado, mas talvez você ainda encontre exemplares por aí.

Norling, Ernest. *Perspective Made Easy.* Mineola, NY: Dover Publications, 1999. Publicado primeiramente em 1939, esse livro cumpre solidamente a promessa do título. E é barato! Outro favorito de Paul Smith.

Richardson, John Adkins. *The Complete Book of Cartooning.* Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977. Embora um pouco antigo, Drew Weing e eu guardamos afetuosas lembranças deste perspicaz e eclético livro, que atraiu que nos atraiu quando começamos a aprender a desenhar quadrinhos.

Salisbury, Mark. *Artists on Comics Art.* Londres, UK: Titan Books, 2000. Discussões interessantes com quadrinistas sobre suas técnicas.

Vários. *The DC Comics Guide to... (... Pencilling, ... Inking, ... Coloring and Lettering).* Nova York, NY: DC Comics, 2002-2004. Guias atraentes, bem feitos e informativos com modernas técnicas do grande circuito.

Walker, Mort. *The Lexicon of Comicana.* Port Chester, NY: Comicana Inc., 1980. Nada prático, mas muito divertido.

Withrow, Steve e John Barber. *Webcomics:* Tools and Techniques for Digital Cartooning. Hauppauge, NY: Barrons Educational Series, 2005. Grande e vistosa coleção de alguns dos cartunistas mais criativos da web. Definitivamente tendencioso para cartunistas excêntricos e maníacos por arte, como eu, mas oferece muitas informações boas sobre ferramentas e técnicas.

Para guias on-line, visite:
www.scottmccloud.com/makingcomics

Créditos de Arte

Salvo se indicado, o criador é também o detentor do copyright.

Página 5, Quadrinho 1: Lynn Johnston, *For Better or For Worse*. David Mazzucchelli, *Batman: Year One* (com Frank Miller) © DC Comics. Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*. Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2* © Rumiko Takahashi/Shogakukan. David B., *Epileptic*. Demian 5, *When I am King* (www.demian5.com).
Página 25, Quadrinho 4: Jaime Hernandez, *Love and Rockets*.
Página 27, Quadrinho 6: Matt Feazell, de Disney Adventures/ Mickey Mouse ©/™ Disney.
Página 28, Quadrinho 4: Jason Lutes, *Jar of Fools*.
Página 29, Quadrinho 3: Craig Thompson, *Blankets*.
Quadrinho 4: Ho Che Anderson, *King*. Frank Miller, *Sin City*.
Página 30, Quadrinho 6: Imagem de Kelly Donovan, usada com permissão. Obrigado, Kelly!
Página 31, Quadrinho 31: Derek Kirk Kim, *Some Difference and Other Stories*.
Página 47, Quadrinho 3: Eiichiro Oda, *One Piece*.
Quadrinho 4: Francois Schuiten, *Zara* (com Luc) © Les Humanoides.
Página 56: Chester Brown, *Louis Riel*.
Página 66: Steve Ditko, *Amazing Fantasy* Nº *15* (com Stan Lee) © Marvel Entertainment Group.
Página 68, Quadrinhos 2-4: Characters from *Zot! I* © Scott McCloud. **Quadrinho 5:** Dumbledore de *Harry Potter*, de J. K. Rowling; Gandalf de *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien; Obi Wan Kenobi de *Guerra nas Estrelas* © Lucasfilm.
Página 69, Quadrinho 4: Walt Kelly, *Pogo* © OGPI.
Página 70, Quadrinho 7: Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2* © Rumiko Takahashi/Shogakukan.
Página 72, Quadrinho 1: Uderzo, *Asterix* (com Goscinny) © Dargaud. **Quadrinho 2:** Yasuiti Osima. *Father and Son* (com Norio Hayasi). **Quadrinho 3:** Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. *Zot!* © eu mesmo. Personagens de *Sandman*, de Neil Gaiman © DC Comics. Personagens do *Quarteto Fantástico* © Marvel Entertainment Group.
Página 79, Quadrinho 2: Craig Thompson, *Blankets*.
Página 100, Quadrinho 5: Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*. Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*.
Quadrinho 6: Jason Little, *Jack's Luck Runs Out*.
Página 106, Quadrinho 5: Bryan Hitch com Paul Neary/ Andrew Currie, *The Ultimates Volume 2* (com Mark Millar) © Marvel Entertainment Group. **Quadrinho 6:** Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*; R. Crumb, "Memories are Made of This" de *Weirdo* Nº 22; Seth, *Clyde Fans Book One*; Eric Drooker, "Home" from *Flood*.
Página 115, Quadrinho 1: Heinrich Kley, esboço sem título.
Quadrinho 2: Jaime Hernandez, *Love and Rockets*.
Quadrinho 4: Tom Hart, *The Sands*.
Página 124: Preston Blair, *Cartoon Animation*.
Página 125: Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. Mort Walker, *The Lexicon of Comicana*. Kyle Baker, *Kyle Baker Cartoonist: Volume 2*.
Página 126: Charles Schulz, *Snoopy* © United Media, Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. Will Eisner, *City People Notebook, Contract with God e Family Matters*. Craig Thompson, *Blankets*.
Página 132: *Bob Esponja Calças Quadradas* ™ Viacom.
Página 135, Quadrinho 7: Renée French, *The Soap Lady*.
Quadrinho 8: Patrick Atangan, *The Yellow Jar*.
Página 136, Quadrinho 3: (de cima para baixo) Junji Ito, *Uzumaki* © Junji Ito/Shogakukan; Jeff Smith, *Bone*; Tom Hart, *Hutch Owen's Working Hard*; Chris Ware, *Acme Novelty Library*; James Sturm, *The Golem's Mighty Swing*; David B., *Epileptic*; e Vera Brosgol, "I Wish..." de *Flight* Nº 1.
Página 137, Quadrinho 3: David Mazzucchelli, *City of Glass* (com Paul Karasik) adaptação © Bob Callahan Studios.
Página 138, Quadrinho 7: Art Spiegelman, "Don't Get Around Much Anymore" de *Breakdowns*.
Página 139, Quadrinho 2: Steve Ditko, *Ditko Public Service Package*. **Quadrinho 3:** Will Eisner, *A Contract with God*; David Choe, *Slow Jams*. **Quadrinho 6:** Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*.
Páginas 140-141: Veja os mesmos créditos das páginas 135-139.
Página 142, Quadrinho 2: Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Seqüencial*. **Quadrinho 4:** Posy Simmonds, *Gemma Bovery*. **Quadrinho 6:** Peter Kuper, "Sex, Drugs, Rock'n'Roll" de *Stripped*; Hope Larson & Lucy Knisley, *Letters from the Bottom of the Sea*.
Página 144, Quadrinho 2: Jack Kirby, *Fantastic Four* (com Stan Lee) © Marvel Entertainment Group. **Quadrinho 3:** Patrick McDonnell, *Mutts*. **Quadrinho 4:** Dave Sim, *Cerebus* (com Gerhard). **Quadrinho 6:** Will Eisner, *Quadrinhos e Arte Seqüencial*.
Página 145, Quadrinho 1: Dan Clowes. *Ghost World*.
Quadrinho 2: Jason Lutes, *Berlin*.
Página 149, Quadrinho 5: Leonardo Da Vinci, seção da Mona Lisa; Jane Austen, excerto de *Orgulho e Preconceito*.
Página 152, Quadrinho 5: Patrick McDonnell, *Mutts*.
Página 153, Quadrinho 1: Vincent Van Gogh, seção de *Noite Estrelada*; James Joyce, excerto de *Ulisses*.
Página 154: Will Eisner, *The Spirit*.
Página 155: David Choe, *Slow Jams*; Guy Delisle. *Pyongyang* © Guy Delisle e LAssociation; Marjane Satrapi, *Persepolis* © Marjane Satrapi e L'Association.
Página 156, coluna da esquerda: Will Eisner, *The Spirit*; Shawn McManus, *Sandman* (roteirista Neil Gaiman, letramento de Todd Klein) © DC Comics; Jordan Crane, *The Clouds Above*; Masashi Kishimoto, *Naruto*. **Coluna da direita:** Craig Thompson, *Blankets*.
Página 167, Quadrinho 1: Seth, *Clyde Fans Book One*.
Página 169, Quadrinhos 1-3: Charles Schulz, *Snoopy* © United Media. **Quadrinho 4:** Rick Geary, "The Age of Condos" from *At Home with Rick Geary*.
Página 171, Quadrinho 2: John Porcellino, *King-Cat Comics and Stories: Special Mini-Supplement to McSweeney's Quarterly Concern* Nº *13*. **Quadrinho 3:** Debbie Drechsler, "Sixteen", de *Twisted Sisters 2*. **Quadrinho 4:** Richard Mcguire, "ctrl", de *McSweeney's Quarterly Concern* Nº *13*. **Quadrinho 5:** Gary Panter, *Jimbo in Purgatory*. **Quadrinho 6:** Mariscal, "Crash", de *Read Yourself Raw*.
Página 179, Quadrinho 2: Hayao Miyazaki, *Nausicaa of The Valley of the Winds* © Nibariki/Tokuma Shoten.
Página 181: Derek Kirk Kim, *Healing Hands*; Edward Gorey, "The West Wing", de *Amphigorey*; John Porcellino, *King-Cat Comics and Stories: Special Mini-Supplement to McSweeney's Quarterly Concern* Nº *13*.
Página 182: Jeff Smith, *Bone*.
Página 186: Arte de Paul Smith (Duh).
Página 193: Giorgio Cavazzano, *Walt Disney's World of The DragonLords* (com Byron Erickson) © Disney Enterprises.
Página 194, Primeira fileira: Craig Thompson, *Blankets*; Marjane Satrapi *Persepolis* © Marjane Satrapi e L'Association; Jessica Abel, *La Perdida*. **Segunda fileira:** Hope Larson, *Salamander Dream*; Charles Burns, *Black Hole*; Spike, *Templar, Arizona*. **Terceira fileira:** R. Crumb, "The Crumb Family", de *The R. Crumb Handbook*; Jim Rugg, *Street Angel* (com Brian Maruca); Tom Hart, *Hutch Owen*. **Quarta fileira:** Dave Cooper, *Dan and Larry*; June Kim, "Sheep, Sheep, Sleep"; Megan Kelso, "The Pickle Fork", de *Scheherazade*. **Quinta fileira:** Rick Geary, *At Home with Rick Geary*; Joost Swarte, "The Mirror", de *Raw* Nº *5*; Jason Shiga, *Double Happiness*. **Sexta fileira:** Howard Cruse, *Stuck Rubber Baby*; Kris Dresen, *Encounter Her*; Toc Fetch, *...of the Most Pope Joey... Volume 5,* Nº *I: The Tenacious Facts of Life of a Noman*.
Página 196: Charles Dana Gibson, "The Education of Mr. Pipp" (1899).
Página 200, Quadrinho 3: Muito bem, da esquerda para a direita, de cima para baixo (alguns ficaram obscurecidos quando a colagem foi feita — peço desculpas aos cartunistas pelas figuras que foram cortadas) Greg Dean, *Real Life*; Steven Charles Manale, *Superslackers*; Tatsuya Ishida, *Sinfest*; Erika Moen, *DAR: A Super-Girly Top-Secret Comic Diary*; Tracy White, *Traced*; Matt Bayne, *Knights of the Shroud*; Barry Deutsch, *Hereville*; Tintin Pantoja, *Sevenplains*; Roger Langridge, *Hotel Fred*; Spike, *Templar, Arizona*; Neil Babra, *Imitation of Life*; Raina Telgemeier, *Smile*; Walt Holcombe, *Hails at Sea*; Paul Taylor, *Wapsi Square*; R. Stevens, *Diesel Sweeties*; Jason Turner, *Bright Morning Blue*; Scott Kurtz,

PvP; Bill Mudron, *Pan*; Adrian Ramos, *The Wisdom of Moo*; Kean Soo, *Jellaby*; Ursula Vernon, *Digger*; Demian 5, *The Truth about Elephants*; Dorothy Gambrel, *The New Adventures of Death*; Hã, aquela coisa retangular... talvez de D. Merlin Goodbrey; James Kochalka, *American Elf*; Bryant Paul Johnson, *Teaching Baby Paranoia*; Jason Thompson, *The Stiff*; Mike Krahulik, *Penny Arcade* (com Jerry Holkins); Reinder Dijkhuis. *Courtly Manners* (com Geir Strom); Steven L. Cloud, *Boy on a Stick and Slither*; Kris Dresen, *Manya*; Chris Shadoian, *Streets of Northampton*; Shaenon Garrity, *Narbonic*; Chuck Whelon, *Pewfell* (com Adam Prosser); Derek Kirk Kim, *Half Empty*; Jenn Manley Lee, *Dicebox*; Kazu Kibuishi, *Copper*; Jeff Jacques, *Questionable Content*; Cat Garza, *Cuentos de la Frontera*; Dylan Meconis, *Bite Me*; James Turner, *Beaver and Steve*; Mitch Clem, *Nothing Nice to Say*; Lea Hernandez, *Texas Steampunk*; Christopher Baldwin, *Little Dee*; Faith Erin Hicks, *Ice*; Clio Chiang, *Cascadia*; Natasha Allegri, *Normal Life*; Jeffrey Rowland, *Wigu*; Nicholas Gurewitch, *Perry Bible Fellowship*; Les McClaine, *Jonny Crossbones*; John Allison, *Scary Go Round*; Rachel Hartman, *Return of the Mad Bun*: Steve Bryant, *Athena Voltaire* (com Paul Daly e Chad Fidler; Colin White, *Amicably Subversive*: Jonathan Rosenberg, *Goats*; Fred Gallagher, *Megatokyo*; *Svetlana Chmakova, Chasing Rainbows*. **Quadrinho 4:** Steve Bryant, *Athena Voltaire* (com Paul Daly e Chad Fidler). **Quadrinho 5:** James Kochalka, *American Elf*; Cat Garza, *Cuentos de le Frontera*. **Quadrinho 6:** Scott Kurtz, *PvP*; Mike Krahulik, *Penny Arcade* (com Jerry Holkins). **Quadrinho 7:** John Allison, *Scary Go Round*; Dorothy Gambrel, *The New Adventures of Death*. **Quadrinho 8:** Joe Zabel, *Fear Mongers*; Patrick Farley, *Delta Thrives*. **Quadrinho 9:** Brian Clevinger, *8-Bit Theotre*; R. Stevens, *Diesel Sweeties*.

Página 201, Quadrinho 2: Kazu Kibuishi, *Copper*.

Quadrinho 3: Drew Weing, *Pup*. **Quadrinho 4:** Justine Shaw, *Nowhere Girl*. **Quadrinho 6:** Demian 5, *When I am King*.

Página 210: Toc Fetch, *... of the Most Pope Joey... Volume 3, nº I: The Tendaciously Sane Adventures of a Noman*.

Página 212, última fileira: Jim Woodring, *Frank*; Kyle Baker, *Undercover Genie. Volume One*; Joe Sacco, *The Fixer*; Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*.

Página 213, Fileira superior: Jeff Smith, *Bone*: Rumiko Takahashi, *InuYasha*; Marjane Satrapi, *Persepolis*; Erik Drooker, *Flood*. **Segunda fileira:** Osamu Tezuka, *Astroboy*; Herge, *Tintin Casterman*; Charles Schulz, *Snoopy* © United Media; Phoebe Gloeckner, *A Child's Life*. **Terceira fileira:** David B., *Epileptic*; Demian 5, *When I am King*.

Página 214, Quadrinho 5: Rumiko Takahashi, *InuYasha*.

Página 216, Quadrinho 1: Batman © DC Comics, *Astroboy* © Tezuka Productions. **Coluna da esquerda:** Yamasaki & Adachi, *Flower Comics Series* (título do livro em japonês; lamento); Ishii Isami, *750 Rider*; Osamu Tezuka, *Vampire*; Yasuiti Osima, *Father and Son* (com Norio Hayasi). **Coluna da direita:** Shinji Mizushima, *Dokaben*; Yamasaki & Adachi, *Flower Comics Series*; Osamu Tezuka, *Dororo*; Keiji Nakazawa, *Gen of Hiroshima*; Riyoko Ikeda, *Rosa de Versailles*.

Página 217, camada média: Shotaro Ishinomori. *Cyborg 009* (2 imagens); Yasuiti Osima, *Father and Son* (com Norio Hayasi) (2 imagens); Shinji Mizushima, *Dokaben*; Yoshihiro Tatsumi, "Disinfection", de *The Push Man and Other Stories*; H. Sato, *Shonen Champion Comics Series* (título do livro em japonês); Ishii Isami, *750 Rider*; Riyoko Ikeda, *Rosa de Versailles*; Yasuiti Osima, *Father and Son* (com Norio Hayasi).

Página 218, Quadrinho 2 e 4: Osamu Tezuka, *New Treasure Island*, *Astroboy*, *Blackjack*, *Dororo*, *Princess Knight*, *Jungle Emperor*, *Buddha* © Tezuka Productions. **Quadrinho 6, da esquerda para a direita:** Katou Kazuhiko, também conhecido como Monkey Punch, *Lupin III*; Yamasaki & Adachi, *Flower Comics Series* (título do livro em japonês); Keiko Takemiya, *Toward Terra*; Shinji Mizushima, *Dokaben*; Kazuo Koike e Goseki Kojima, *Lobo Solitário*; Katsuhiro Ohtomo, *Action Comics Series* (título do livro em japonês) (com Toshihiko Yahagi); Shunji Sonoyama, *The Chief Clerk in His Prime*; Riyoko Ikeda, *Rosa de Versailles*; Reiji Matsumoto, *Ghost Warrior*; Fujiko F. Fujio, *Doraemon*; Akira Toriyama, *Dr. Stump*; Camemoru e Takeshi Yoneda (eu acho — os créditos estão em japonês), *Bottom Madonna*.

Página 219, Quadrinho 3: Craig Thompson, *Blankets*; Chris Ware, *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*; Chynna Clugston, *Queen Bee*; Derek Kirk Kim, *Same Difference*.

Quadrinho 5: Fred Gallagher, *Megatokyo*. **Quadrinho 6:** Rumiko Takahashi, *InuYasha*; Moyoco Anno, *Sugar Sugar Rune*; Clamp, *Chobits*; Natsuki Takaya, *Fruits Basket*, Masashi Kishimoto, *Naruto*; Ai Yazawa, *Paradise Kiss*.

Página 220, Quadrinho 1: Natsuki Takaya, *Fruits Basket*.

Quadrinho 2: Layout de "Everybody Wants my Girl", de Joe Simon e Jack Kirby, da coletânea *Real Love*. **Quadrinho 4:** Layout de *Kodocha*, de Miho Obana. **Quadrinho 5:** Miwa Ueda, *Peach Girl*. **Quadrinho 8:** Masashi Kishimoto, *Naruto*.

Página 221, Quadrinho 1: Masashi Kishimoto, *Naruto*.

Quadrinho 3: Eiichiro Oda, *One Piece*. **Quadrinho 4:** Mark Bagley, Art Thibert e/ou Dan Panosian, *Ultimate Spider-Man Volume One* (com Bill Jemas e Brian Michael Bendis).

Página 222, Quadrinho 2: Edward Eric, de *Full Metal Alchemist* © Hiromu Arakawa/Square Enix. **Quadrinho 7:** Amy Kim Ganter, *Sorcerers and Secretaries* © Amy Kim Ganter e Tokyopop.

Página 223, Quadrinho 1: Bryan Lee O'Malley, *Scott Pilgrim*.

Página 225, Quadrinho 3: Jack Kirby, *Quarteto Fantástico* (com Stan Lee) © Marvel Entertainment Group. **Quadrinho 4:** Superman © DC Comics; este quadrinho pode ter sido desenhado por Curt Swan, mas não havia créditos de arte na antologia em que o encontrei.

Página 226, Quadrinho 1, **círculo Nº 1:** Osama Tezuka, *Astroboy* © Tezuka Productions. **Nº 2:** Shotaro Ishinomori, *Cyborg 009*. **Nº 3:** Masamune Shirow, *Appleseed*, **Nº 4:** Osamu Tezuka, *Princess Knight* © Tezuka Productions. **Nº 5:** Ryoko Ikeda, *Rosa de Versailles*. **Nº 6:** Rumiko Takahashi, *Ranma 1 /2* © Rumiko Takahashi/Shogakukan. **Nº 7:** Osamu Tezuka, *Dororo* © Tezuka Productions. **Nº 8:** Sampei Shirato, *Ninja Bucheicho*. **Nº 9:** Kazuo Koike e Goseki Kojima, *Lobo Solitário*. **Quadrinhos 4-5:** Osamu Tezuka, *Phoenix*; Jack Kirby, *New Gods* © DC Comics.

Página 227, Quadrinho 1: Herge, *Tintin* © Casterman.

Quadrinho 2: Moebius, *Oeuvres Completes Tome 2*; Jean-Claude Mézières, *Ambassador of the Shadows* (com Pierre Cristin); Lewis Trondheim, *Mildiou* © Editions du Seuil.

Quadrinho 3: Hayao Miyazaki, *Nausicaa of The Valley of the Winds* © Nibariki/Tokuma Shoten. **Quadrinho 4:** Jeff Jacques, *Questionable Content*; Mike Krahulik, *Penny Arcade* (com Jerry Holkins); Mitch Clem, *Nothing Nice to Say*; James Kochalka, *American Elf*; Eric Millikin, *Fetus-X*; Joe Zabel, *Fear Mongers*; Jeffrey Rowland, *Overcompensating*; Jenn Manley Lee, *Dicebox*; Dylan Meconis, *Bite Me*. **Quadrinho 5:** The Hulk © Marvel Entertainment Group.

Página 230, esquerda: Hal Foster, *Príncipe Valente* © King Features; Colleen Doran, *A Distant Soil*; P. Craig Russell, *Murder Mysteries* (com Neil Gaiman), texto © Neil Gaiman, adaptação e ilustrações © P. Craig Russell. **Direita:** Lynn Johnston, *For Better or For Worse*; Jack Kirby, *Quarteto Fantástico* (com Stan Lee) © Marvel Entertainment Group; Dan DeCarlo, *Betty and Veronica* © Archie Comics.

Página 231, esquerda: Art Spiegelman, "Ace Hole; Midget Detective", de *Breakdowns*; Kevin Huizenga, "The Sunset", de *Goriana*; Daniel Merlin Goodbrey, *The Formalist*. **Direita:** Julie Doucet, *My New York Diary*; Jacques Tardi, "Manhattan", reimpresso em *Read Yourself Raw*; R. Crumb, "I'm Gratefull I'm Gratefull", de *Weirdo Nº 25*.

Página 233, Quadrinho 4: Milton Caniff, *Terry and the Pirates* © King Features. **Quadrinho 5:** Art Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*. **Quadrinho 6:** Dave McKean, *Cages*.

Página 234, Quadrinho 5: Charles Burns, *Black Hole*.

Quadrinho 6: Jim Woodring, *Frank*.

Página 240, esquerda: Kim Jea Eun, *Soul to Seoul* © Kim Jea Eun/Daiwon C.I.; Doha Kang, *The Great Catsby*. **Direita:** Hironari Kikuchi "Gedotsu Man" © Hirorari Kikuchi/Seirindo; Yuko Tsuno, "Swing Shell" © Yoko Tsuno/Garo; ambos impressos em *Secret Comics Japan*.

Página 241: Yoshihiro Tatsumi. "Traffic Accident", de *The Push Man and Other Stories*.

Página 242: Mark Bagley, Art Thibert e/ou Dan Panosian, *Ultimate Spider-Man Volume One* (com Bill Jemas e Brian Michael Bendis).

Página 246, Quadrinho 1: Charlie Brown™ United Media; Calvin and Garfield™ Universal Press Syndicate; Batman™ DC Comics: Spider-Man™ Marvel Entertainment; Betty™ Archie Comics.

Índice

Abel, Jessica, 194, 208-209
Acesso à web, 205
Adobe, 197-198, 202, 211
"Age of Condos, The", 169
Allegri, Natasha, 259
Allison, John, 200
Ambientes, 158-180, 182, 217, 227
Amphigorey, 181
Analógico para o digital, transição do, 205-207
Anatomia, 28, 104, 114-115
Anderson, Brent, 208
Anderson, Ho Che, 29
Animê, 219, 222-223
Animista, ver Quatro tribos dos quadrinhos
Anno, Moyoco, 219
Apagador ultra-sônico, 209
Aparência *versus* significado, 96
Appleseed, 226
Arakawa, Hiromu, 222
Arquétipos, 68, 123, 217
Arte digital, 198-207, 209
Arte original, 196
Artist's Complete Guide to Facial Expressions, The, 124
Astroboy, 226
Atangan, Patrick, 135, 140
Atrativos superficiais (desenhos virtuosísticos), 46-47, 50
Auster, Paul, 137
Autopublicação, 206, 246

B., David, 5, 136, 213
Bagley, Mark, 221, 242
Baker, Kyle, 125, 212
Balões de fala, 101-102, 128-129, 142-145, 154, 156-157, 195, 202-203
Balões de fala, 155
Bande dessinée, ver Quadrinhos europeus
Bases de corte, 209
Betty (e Veronica), 122
Bicos-de-pena, 192-195, 210
  Hunt, 210
  Nikko, 210
  pena de corvo, 210
  Rotring Art, 210
  Speedball, 210
  Tachikawa, 210
  Zebra, 210
Bissette, Steve, 57, 208, 211
Blair, Preston, 124
Bogart, Humphrey, 30
Bolland, Brian, 210
Books Kinokuniya, 215-216, 241
Bordas
  cores sem bordas, 200-201
  dos quadrinhos, 195, 197
Borrachas, 188
  normal, 190
  rosa, 190, 209
Boutros-Ghali, Boutros, 30
Brosgol, Veja, 136
Brown, Chester, 55-56
Bryant, Steve, 200
Buffy, a Caça-Vampiros, 30
  Buffy e Spike, 122
Burns, Charles, 125, 194, 234

Cadeira de desenho, 188
Cadeiras de desenho, 205, 208
Caixa de luz, 209, 211
Câmera do leitor, 24
Campbell, Joseph, 123
Canetas técnicas (ou de espessura fixa), 192-195, 199, 209-210
  Alvin Penstix, 210
  Koh-I-Noor Rapidograph, 210
  Multiliners de espessura fixa da Copic, 211
  Pigma Microns, 210-211
  Rotring, 210
  Staedtler, 210
Canetas, 188-189, 196-198
Canetas-pincel, 192
Caneta-tinteiro, 187, 193
Caniff, Milton, 233
Carimbos e pincéis baseados em padrões, 199
Cartoon Animation, 124
Cavazzano, Giorgio, 193
Challengers of the Unknown, 124
Chelsea, David, 172, 183
Chibis, 242
Chineses, quadrinhos, 240
Chmakova, Svetlana, 200, 242
Choe, David, 139, 155
Cidade de Vidro, 137
Clamp, 219
Clareza, 37, 45, 47-48, 51-53, 55-57, 135
Classicista, veja Quatro tribos dos quadrinhos
Clem, Mitch, 200, 227
Clevinger, Brian, 200
Close-ups, 20, 22, 40, 42, 51, 54, 74, 160, 178, 198
Cloud, Steven L., 200
Clowes, Daniel, 145
Clugston, Chynna, 219, 241
Clyde Fans, 167
Combinações entre palavras e imagens, 130-141, 149, 155, 157
  específica da dupla, 130, 135, 140-141
  específica da imagem, 130, 133-134, 140-141, 157
  específica da palavra, 130-133, 140-141, 155, 157
  interdependente, 130, 137, 140-141
  interseccional, 130, 136, 140-141
  montagem, 130, 139, 140-141, 155, 157
  paralela, 130, 138, 140-141
Comédia, 224
Comicraft, 202
Computadores
  como "ferramentas", 207
  custo dos, 204-205
Comunicação visual, 81
Conflito interno versus externo, 67
Construção de mundos, 158-183, 242
Contraste gráfico, 46, 50
Cooper, Dave, 194
Cor, 193, 200-201
  comparação entre expressões faciais, 83-85, 125
  papel internacional da, 240-241
Corman, Leela, 208
Crane, Jordan, 156
Criação de mundos, 53, 227
Crilley, Mark, 208
Crumb, R., 106, 194, 231, 243
Cruse, Howard, 194, 208, 210-211
Currie, Andrew, 106
Cyborg 009, 226

Daly, Paul, 259

Darger, Henry, 122
Darwin, Charles, 82, 124
DC Comics, 210, 215-216, 259
Dean, Greg, 200
DeCarlo, Dan, 230
Delisle, Guy, 258
Demian Five, 5, 200-201, 213
Demolidor, 154
Desenhando com base na vida real, 28, 177, 181
Desequilíbrio e insatisfação, 104, 109-111, 126
  como gesto manual, 112
Desequilíbrio, 109
Desvendando os Quadrinhos, 54, 122, 130, 154, 156-157, 180, 182, 216, 240-241, 243
Deutsch, Barry, 200
Dewan, Brian, 57
Dewan, Ted, 57, 208
Diagonais, 46, 48, 50, 54-55
Diálogos/conversas, 31, 41-44, 127, 137, 212
Disco de proporção, 209
Distância e relacionamento, 104, 107-108, 111-112, 126, 198
Distinção visual, 63, 70-73, 78
Ditko, Steve, 66, 139
Domingo à Tarde na Ilha da Grande Jatte, 123
Donovan, Kelly, 30
"Don't Get Around Much Anymore", 138
Doran, Colleen, 230, 242
Dororo, 226
Doucet, Julie, 231
Dramacon, 242
Drawn and Quarterly, 241
Drechsler, Debbie, 171
Dresen, Kris, 194, 200, 208, 210
Drooker, Eric, 106, 213
DVD, gravador de, 205

Ebony, 124
Editor, 206, 246
Efeitos atmosféricos, 201
Efeitos expressionistas, 216, 220, 241
Efeitos sonoros, 128-129, 139, 146-147, 157
Einstein, Albert, 27
Eisner, Will, 2, 73, 123-124, 126, 139, 141-142, 144, 154, 156, 210, 243
Ekman, Paul, 82, 124
Elevação e status, 104-106, 111, 126
Emoção, 29, 76, 125, 150, 220, 241
  emoções primárias, 82-86, 89, 93
Equilíbrio (ver também desequilíbrio e insatisfação)
  entre palavras e imagens, 128-129, 153
  na escolha do enquadramento, 19
Equipes de escritor e artista, 129, 148-149, 157
Escolha de:
  enquadramento, 10, 16, 19-25, 37-43, 45, 53, 56-57, 173, 249
  fluxo, 10, 32-39, 42, 45, 53-54, 57, 173, 249
  imagens, 10, 26-29, 37-40, 43, 53, 57, 173, 249
  momento, 10, 11-18, 37-40, 43, 45, 53, 56, 173, 249
  palavras, 10, 30-31, 37-39, 42-43, 53, 173, 249
Esferográfica ponta fina preta, 185
Espaço pessoal, 107, 117
Espessura fixa, veja Canetas técnicas
Estado de espírito, 29
Estereótipos, 69, 124
Estilo, 212-214
Estilos norte-americanos de quadrinhos, 5, 167, 219, 227, 240-241, 243, 246
Estratégias gráficas, 94
Exagero, 46-48, 94, 97
Expressão, 29, 37, 46-47, 63, 74-78, 100, 144
  simbólica, 96-97
Expressões faciais, 4, 62, 76, 80-101, 103, 116, 120, 124, 126-127

Faca X-acto, 189, 209
Faigin, Gary, 92, 124
Farley, Patrick, 200
Feazell, Matt, 27
Feltro, pincel de, 210
Feltro, pontas de, 192
Ferramentas virtuais, 198
Ferramentas, 4, 181, 184-211, 251
Fetch, Toc, 194, 208, 210
Ficha-modelo, 74-77, 79, 124
Fidler, Chad, 259
Figuras, desenho de, 114-1 15
Fita, 188
Fleener, Mary, 208
Flight Anthology, 242
Foco médio, 40, 44, 51, 54, 160
Fontes, 195, 203
Forma de letramento Ames, 189, 195, 211
Formalista, veja Quatro tribos dos quadrinhos
Foster, Hal. 230
Fotocópias, 209
Fotográfica, referência, 94, 181-182
French, Renee, 135
Frodo (e Gollum), 122
Fundos, 50, 178, 180, 201, 216

Gaiman, Neil, 72
Gallagher, Fred (também conhecido como Piro), 259, 219
Gambrell, Dorothy, 200
Ganter, Amy Kim, 222, 242
Garrity, Shaenon, 208, 211, 259
Garza, Cat, 200
Geary, Rick, 169, 194
Gêneros, 54, 214, 216, 218-221, 224-228, 240-242
Gesto e comunicação, 103-104, 112-115, 119
Gibbons, Dave, 180
Gibis, 5, 128, 200, 246, 255
Gibson, Charles Dana, 196
Gloeckner, Phoebe, 213
Gollum (e Frodo), 122
Goodbrey, Daniel Merlin, 231
Gorey, Edward, 181
Grande circuito, quadrinhos do, 220, 241
Grandes angulares, 44, 54, 117, 160, 242
Graphic novels, 5, 54, 56, 69, 79, 128, 167, 219, 240-241, 246, 248, 255
Graphic Storytelling, 73
Guerra nas Estrelas, 123
Guerra, Pia, 208-209
Guias, 195, 211
Gurewitch, Nicholas, 259

Hamm, Jesse, 211
Hardware, veja computadores
Harner, Jennifer, 154
Harry Potter, 243
Hart, Tom, 115, 136, 194, 208
Hartman, Rachel, 259
Harvey, R.C., 128, 154
Herge, 213, 227, 242
Hernandez, Gilbert, 123
Hernandez, Jaime, 25, 72, 115, 125-126
Hernandez, Lea, 200, 242
Herói de Mil Faces, O, 123

Hicks, Faith Erin, 259
Hiper-representação, 55
História de vida, 64-66, 127
Histórias de origem, 66
Hitch, Bryan, 106
Holcombe, Walt, 258
Holkins, Jerry (também conhecido como Tycho), 227, 259
Homem Aranha, 66
Homem Aranha, movie (2002), 122
Horizonte, linha do, 170
Horrocks, Dylan, 208
Huizenga, Kevin, 231

Iconoclast (veja Quatro tribos dos quadrinhos)
Ikeda, Riyoko, 216-217, 226, 241
Impressora, 205
In the Realms of the Unreal 122
Inclinação, 19
Indícios de profundidade, 46, 48, 50, 55, 163, 165, 171, 201
Inflexão vocal, 99
Inspetor Javert (e Jean Valjean), 122
Intensidade, 45-53, 55, 57, 99
Ishida, Tatsuya, 258
Ishinomori, Shotaro, 226, 259
Ito, Junji, 136

Jack's Luck Runs Out, 100
Jacques, Jeff, 227
Jane (e Tarzan), 122
Jansson, Tove, 242
Jean Valjean (e o inspetor Javert), 122
Jimmy Corrigan, 56, 100, 258, 259
Johnson, Bryant Paul, 259
Johnson, R. Kikuo, 208, 211
Johnston, Lynn, 5, 230
Jung, Carl, 68, 123, 235

Karasik, Paul, 137, 258
Kelly, Walt, 69
Kelso, Megan, 194, 208, 258
Kibuishi, Kazu, 200-201, 208
Kikuchi, Hironori, 240
Kim, Derek Kirk, 31, 181, 208, 211, 219, 241, 259
Kim, Jea Purim 240
Kim, June, 194, 208
Kirby, Jack, 54, 72, 123-124, 144, 148, 220, 225-226, 230, 258-259
Kishimoto, Masashi, 156, 219, 220-242
Klein, Todd, 156
Kley, Heinrich, 115
Knisley, Lucy, 142
Kochalka, James, 200, 227
Kodomo, 242
Koepp, David, 122
Kojima, Goseki, 226
Kong, Doha, 240
Krahulik, Mike (também conhecido como Gabe) 200, 227
Kuper, Peter, 142
Kurtz, Scott, 200

Lâmpadas fluorescente, 208
Langridge, Roger, 259
Lápis, 188-189, 201, 209
  mecânicos, 190, 209
  Mirado F2.5 School, 209
  não-reprodutíveis, 190, 209
  Venus Velvet HB Yellow, 209
Lapisar
  ferramentas para, 190
  uso do termo, 55
Lappan, Bob, 145
Larson, Hope, 142, 194, 208-209, 258
Lasky, David, 208, 210
Layout, 38, 174, 196-197, 220
Leão faminto, 11-14, 20, 51
Leave it to Chance, 186
Lee, Jenn Manley, 259, 208, 227
Lee, Stan, 123-124, 148, 225
Legendas, 128, 155
Lesão nas mãos, 199, 208, 211
Letramento, 197, 202-203, 208, 211
Lexicon of Comicana, The, 125
Linguagem corporal, 4, 37, 62, 76, 102-120, 126-127, 144, 221
Linha, 45, 191-192, 197-200, 209, 212, 226
  caraterística, 191
  espessura, 191
  precisão, 191
  variação, 191
Linhas cruzadas, 194
Little, Jason, 100, 208-210
Lobo Solitário, 226, 242
Lois Lane (e Superman), 122
Louis Riel, 55-56
Lucas, George, 123
Lucy (de *Snoopy*), 126
Luminária articulada, 188-189, 208
Lutes, Jason, 28, 145

Macs (Apple Computers) 196, 204, 211
Madagascar, efeito, 241
Madden, Matt, 208
Mangás, 5, 54, 97, 180, 182, 214-223, 227, 239-241, 242, 246-248
  Josei, 242
  Seinen, 242
  Shojo, 220-221, 240-242
  Shonen, 220-221, 240-242
Mãos, 112-113, 117, 119
Marcadores, 188, 193-194, 210
  Sharpies, 211
Mariscal, 171
Marvel Comics, 66
  Efeito máscara, 182-183, 216
Maus: A Survivor's Tale, 56, 100, 258
Mazzucchelli, David, 5, 137, 258
McDonnell, Patrick, 144, 152
McGuire, Richard, 171
McKay, Windsor, 124
McKean, Dave, 233
McManus, Shawn, 156
McNeil, Carla Speed, 208, 210
Meconis, Dylan, 227
Média emocional, 99, 143
Mercury, Freddie, 30
Mesas gráficas, 204
Mesas, 205, 208
Mezieres, Jean-Claude, 227
Michelangelo, 29, 186
Mignola, Mike, 211
Miller, Frank, 29, 242
Milliken, Eric, 227
Minigibis, 206
Miyazaki, Hayao, 179, 227, 240-241
Mizushima, Shinji, 216
Modelos, 94
Moebius, 175, 227, 242
Moen, Erika, 200

Moldura (tamanho e forma), 24, 46, 50, 54
Monitor, 204
Monitor/mesa gráfica, 197, 204, 211
Montagens, 216, 220-221
Moore, Alan, 148, 157
Morale, Steven Charles, 200
Movimento subjetivo, 216, 218, 221, 240
Mudron, Bill, 200
Músculos faciais, 92-93

Nakazawa, Keiji, 216
Narrativa, 3, 215-223
Naruto, 242
Navegação online, 201
Neary, Paul, 106
Neufeld, Josh, 208
New Treasure Island, 218
New York, 210-211
  Manhattan, 215
  Rockefeller Center, 215
Nickerson, Al, 208
Ninja Bucheicho, 226
Nirvana, 242
Normal Life, 259

O Mágico de Oz, 122
O'Malley, Bryan Lee, 223, 242
Obana, Miho, 220, 259
Oda, Eiichiro, 221
Oel, 242
Olívia Palito (e Popeye), 122
Osima, Yasuiti, 72, 216-217
Otomo, Katsuhiro, 241

Padrões de fala, 76
Palavra escrita, 96
Palavras e imagens, 128-157
Panosian, Dan, 221, 242
Panter, Gary, 171
Pantoja, Tintin, 200
Papel Bristol, 188-189, 196, 208-209
  acabamento Kid, 189
  acabamento Plate, 189
  acabamento Vellum, 189
Papel, 208, 211
Participação do leitor, 217-223
Pena de corvo (veja também Bicos-de-pena), 192, 210-211
Pequena imprensa, 206, 246
Pequena Sereia (e o príncipe Como-se-chama-mesmo), 122
Persepolis, 56
Personagens, design de, 4 , 62-79, 120, 216, 249
Personages icônicos, 216-217, 240
Perspectiva, 28, 170-176, 183
  ocidental, 170, 172
Perspective! for Comic Book Artists, 172
Pesquisa, 176-177
Pilot Precise "v7", esferográfica, 208
Pincéis (veja também zibelina), 188-189, 193-198, 210-211
  Aitoh, 210
  canetas-pincel, 210
  Loew-Cornell amarelo, 208
  marcadores Copic, 210
  Pentel Pocket, 210
  Sakura Pigma, 210
  Windsor-Newton Sceptre Gold, 208
  Zebra 303, 210
  zibelina, pincéis de, 191-192, 209-210
Pini, Wendy, 242
Pintura persa, 171

Pontilhado, 194
Ponto de fuga, 170-171
Popeye (e Olívia Palito), 122
Porcellino, John, 171, 181
Poses, 46, 47, 50, 77, 103, 127
Postura, 48, 117
Power of Myth, The, 123
Prancheta, 188, 196-197, 208
Princess Knight, 258
Príncipe Como-se-chama-mesmo (e a Pequena Sereia),
Programa de autoria na web, 205, 211
Programas gráficos, 204-205
Prosser, Adam, 259
Publisher's Weekly, 242

Quadrinhos (de *Snoopy*), 126
Quadrinhos alternativos, 56, 106, 219, 246
Quadrinhos coreanos, 240
Quadrinhos e Arte Seqüencial, 2, 142
Quadrinhos europeus, 5, 54, 156, 168, 227, 240-243
Quadrinhos impressos, 5, 203, 206-207, 209, 223, 24
Quadrinhos informativos, 135
Quadrinhos japoneses, veja Mangás
Quadrinhos online, veja Webcomics
Quadrinhos, 1-255
Quanto Comics, 57
Quarteto Fantástico, 72, 123-124
Quatro tribos dos quadrinhos, 229-239, 243
  animistas, 122, 230, 232-239, 243
  classicistas, 230, 232-239, 243
  formalistas, 231-239, 243
  iconoclastas, 231-239, 243
Queen Bee, 241
Quinn (de *Cidade de Vidro*), 137

Raimi, Sam, 122
Ramos, Adrian, 259
Ranma 1/2, 226, 242
Realismo, 94, 97
Recorte, 19
Redução para publicação, 190
Régua de borda reta, 188-189
Régua T, 188-189, 195, 208
Rehr, Henrik, 208
Rivera, Paulo, 208
Ronin, 242
Rosa de Versailles, 226, 241
Rosenberg, Jonathan, 259
Roshell, John, 202
Roteiro completo, 38, 197
Roteiros, 149, 157
Rowland, Jeffrey, 200, 227
Rude, Steve, 208
Rugg, Jim, 194
Ruptura da quarta parede, 33, 46, 48, 50
Russell. P. Craig, 230

Sacco, Joe, 212
Samurai, 226
San serif vs. serif, 202
Sandman cast, 72
Sangramento, 162-163
Satrapi. Marjane, 56, 194, 213
Scanners, Scanning, 204-205, 209
Scholastic, 241
Schuiten, Francois, 47, 258
Schulz, Charles, 126, 169, 213, 255, 258
Scott Pilgrim, 242
Senso de localidade, 23, 158-169, 216

Seth, 106, 167
Seurat, Georges, 123
Shadoian, Chris, 259
Shakespeare, 224
Shaw, Justine, 201, 208-209
Shiga, Jason, 194
Shirato, Sampei, 226
Shirow, Masamune, 226
Significado versus aparência, 96
Sim, Dave, 144
Simbolismo, 94, 96-97
Simetria, 58-60, 109, 122
Simmonds, Posy, 142
Simplificação, 94, 97
Sims, The, 171
Sindicatos, 246
"Slow Jams" 155
Smith, Jeff, 136, 182, 213
Smith, Paul, 186-187, 208-209
Snoopy, 126, 169
Software
  custo de, 204-205
  Dreamweaver, 211
  Golive, 211
  Illustrator, 197, 202, 211
  Photoshop, 197-198, 211
  programas de desenho, 205
  Programas de pintura, 205
Soo, Kean, 259
Sopa de Gran Peña, 123
Sorcerers and Secretaries, 242
Spiegelman, Art, 5, 56, 100, 138, 187, 231, 233
Spike (artista), 194, 208, 258
Spike (personagem), 122
Spirit The, 124
Starlin, Jim, 123
Stevens, R., 200
Strom, Geir, 259
Sturm, James, 136, 258
Super-heróis, 54, 66, 127, 144, 148, 216, 225, 240, 242-243
Superman (e Lois Lane), 122
Swan, Curt, 225
Swarte, Joost, 194
Szykowny, Heidi, 156

Tablet PCs, 211
Takahashi, Rumiko, 5, 70, 123, 213-214, 219, 226, 242, 258
Takaya, Natsuki, 220
Tardi, Jacques, 231, 242
Tarzan (e Jane), 122
Tatsumi, Yoshihiro, 241
Taylor, Paul, 258
Telgemeier, Raina, 258
Tesouras, 188-189
Tezuka, Osamu, 123, 213, 216, 218, 226, 241
Thibert, Art, 221, 242
Thompson, Craig, 29, 79, 126, 156, 194, 210, 219, 241
Thompson, Jason, 258
Tinta, 188, 191-193, 205, 211
  corretivo e tinta branca, 211
  Higgins Black Magic, 211
  Speedball Super Black, 211
"Tintar", uso do termo, 55
Tintin, 156, 227
Tio Jack, 182
Tirinhas, 5, 54, 124, 128, 169, 246
Tom de livro infantil, 135
Tom, 194
Tomadas de referência, 95, 181-182
Tomadas panorâmicas, 22-23, 37, 40-41, 117, 160-168, 180, 183
Topffer, Rodolphe, 124
Tragédia, 224
Trajes, 75
Transições entre quadrinhos
  ação a ação, 15-16, 18, 37, 42
  aspecto a aspecto, 15, 17-18, 37, 166, 216, 240
  cena a cena, 15, 17-18, 22, 30, 37
  geral, 15, 56
  momento a momento, 15-16, 18, 37
  non-sequitur,15, 17, 37
  sujeito a sujeito, 15-16, 18, 37
Trondheim, Lewis, 227
Tsuno, Yuko, 240
Turner, Jason, 200
Twain, Mark, 27

Uderzo, 72, 242
Ueda, Miwa, 220
Ultimate Spider-Man, 242
Unidade de back-up, 205

Vernon, Ursula, 259
Veronica (e Betty), 122
Vida interior, 63-69, 120, 249
Vinte e quatro horas, uma história em, 57
Visual consistente, 79

Wacom Cintiq, monitor, 211
Walker, Mort, 125
Ware, Chris, 56, 100, 106, 125, 136, 139, 212, 219, 241, 255
Warlock, 123
Watchmen, 180
Webcomics, 5, 54, 200-201, 203, 206, 211, 219, 223, 227, 242, 243, 247, 248, 255
Weing, Drew, 208-209, 210
West Wing, The, 181
Whelon, Chuck, 259
White, Colin, 259
White, Tracy, 258
Windsor-Newton, 208-209
Woodring, Jim, 212, 234

Xander (de *Buffy, a Caça-Vampiros*), 30
X-Men, 186

Yamasaki & Adachi, 216
Yang, Gene, 208, 211
Yazawa, Ai, 219

Zabel, Joe, 200, 227
Zatl, 68, 72, 210

"Só mesmo Scott McCloud para organizar suas reflexões sobre os quadrinhos desta maneira. Seu talento como cartunista não apenas lhe dá maior intimidade com idéias que um leigo não enxergaria, como lhe confere o poder de exibi-las para o mundo. Este livro será polêmico? Cumprirá a promessa do *Desvendando os Quadrinhos*? Felizmente, a resposta para ambas as perguntas é sim!" **—Jeff Smith**

Aprenda a . . .

- **Escolher os momentos certos** para dar **clareza** e **força** a suas histórias.
- **Enquadrar ações** e **guiar os olhos do leitor** ao longo das páginas.
- Escolher **palavras** e **imagens** que se intercomuniquem.
- **Criar personagens** variados e atraentes.
- Dominar a **linguagem corporal** e as **expressões faciais**.
- Criar **mundos ricos** e **críveis** para seus leitores explorarem.
- **Escolher as ferramentas** certas para você.
- **Navegar** pelo vasto mundo dos **estilos** e **gêneros de quadrinhos**.

Elogios a *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud

"Se você lê, escreve, ensina ou desenha histórias em quadrinhos; se deseja fazer isso; ou se quer simplesmente ver um mestre das explicações em ação, você precisa ler este livro." **—Neil Gaiman**

"*Desvendando os Quadrinhos* é leitura obrigatória para todo real conhecedor de quadrinhos." **—Jim Lee**

"Simplesmente a melhor análise da área que já encontrei. Recomendo com ênfase." **—Alan Moore**

Scott McCloud é o premiado criador de *Zot!*, *Desvendando os Quadrinhos* e *Reinventando os Quadrinhos*. Seus livros estão disponíveis em dezesseis línguas. Frank Miller, o criador de *Sin City*, considerou-o "simplesmente o cara mais brilhante dos quadrinhos".

ISBN 978-85-7680-026-2

M. BOOKS